闘うパソコンゲームマガジン

1989年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第11号 通巻第60号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 11月号 530yen



先取り得付録
マップ&データ満載
エメラルドドラゴン

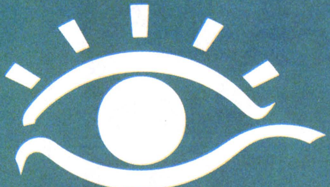
新連載
水野良とグループSNE
RPG誌上ライブ第2弾
漂流伝説クリスタニア

特集
秋の新作ラッシュ

ドラゴンスレイヤーVI
ルーンワース
トンネルズ&トロールズ
ブルトン・レイ
プール・オブ・レイディアンスAD&D®
提督の決断
セレクテッド・ソーサリアン
BURAI[ブライ]
ファイアーホーク

秘 年末大作情報付

NEC



と



のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。



音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

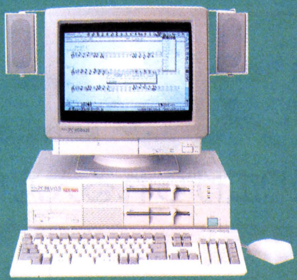
マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源＋6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88 VA2/VA3

VA2——1MバイトタイプⅠ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3——1MバイトタイプⅠ5インチFDD2台内蔵
9.3MバイトタイプⅠ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU：16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30 μPD70008AC命令コンパチブル8MHz) ●RAM：メインメモリ512KB(1、5MBまで拡張可) ●ROM：メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示：65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc。スプライト表示：サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキストスプライトプロセッサ スーパーグラフィックプロセッサ 論理演算機能付きデュアルポートRAM



(ディスプレイは別売です)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

■お申し込み方法 送付先ご住所/お名前/学年/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108：東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱ パソコン(34-4730) 「学園パソコンクラブ」係

■ご提供ポスター
NECパソコンPCシリーズのポスター 数種類
■締切り
11月末日消印有効

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　日本電気グループ

コンプティーク 11

1989 ⑪ November Vol.60 発行／角川書店

CONTENTS



COVER & PINUP
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR＋MAKE／矢野智度
MODEL／千葉美加

街は色づくのに……逢いたい人は来ない……。秋も深まってまいりましたが、こんな感傷に浸る間も与えず、今月もポップな表紙です。美加ちゃんはミュージシャンのノリと、アイドルの笑顔を持つ女の子なのです。

特集 年末大作㊙情報付
秋の新作ラッシュ

この秋の超大作・最新作をまとめて怒濤の大特集。年末に控えた超新作の㊙情報もあるのだぞ!!

SUPER NEW GAME ●年末先取り超新作

COMING SOON ●秋の最新作

●水野良とグループSNEのRPG誌上ライブ・第2弾

新連載

漂流伝説クリスタニア

神秘なる大陸クリスタニアを舞台に繰り広げられる大河ロマン！

先取り ㊢付録

エメラルド・ドラゴン

MAP＆データ満載！ 制作者が語るHow to Fightも付いて、お得度100%!!





トップシークレットテレフォン
(03)221―9999

Falcom®

ザナドゥは、ランキング17ヶ月連続1位は、全機種同時発売は、ジオラマを使った広告は、1ゲームモンスター100種類は、1ゲームBGM60曲は、デカキャラという言い方は、リアルタイム(アクション)・ロールプレイング・ゲームは、キングドラゴン＝ガルシスは、ザナドゥ・シナリオⅡは、逆さつららは、2段ジャンプは、体当り攻撃は、外人女性モデルのカタログは、ゲーム・ソフトのレコード化は、円丈師匠の年賀状は、1作品イッキ8頁広告は、ソーサリアンは、15話から構成されたシナリオは、176ページにもおよぶマニュアルは、ソーサリアン・システムは、ペンタウァは、アイリーナは、ゴルカスは、ザハランは、デュエルは、フル面画フルカラー高速スクロールという言い方は、A4版のカタログ・マガジンは、戦国ソーサリアンは、あかねは、政四郎は、暗黒神・邪鬼は、ピラミッド・ソーサリアンは、ツタンカーメンは、ガッシュは、シナリオ・コンテストは、ゲームミュージック・ニューヨーク録音は、セレクテッド・ソーサリアンは、宇宙からの訪問者は、タッチャンは、イガチャンは、各誌ランキング・グランドスラム達成は、ロマンシアは、ファン＝フレディ王子は、セリナ姫は、チャダは、アゾルバ王国は、各パソコン誌編集者を集めた「デスマッチ討論会」(ハワイ)は、20万エリアの広大なマップは、ファネッサ3世は、クリフト4世は、裏ロマンシアは、ドラゴンスレイヤーⅣ(ドラスレファミリー)は、レガシー・オブ・ザ・ウィザード(NES)は、主人公が5人の家族は、ゼムン＝ウォーゼンは、メイア＝ウォーゼンは、ロイアス＝ウォーゼンは、リルル＝ウォーゼンは、ポチは、ディルギオスは、初心者へのアドバイスは、ファルコムは、発売日を必ず守るのは、ザ・レジェンド・オブ・ヒーローズは、ローは、セリオスは、ゲイルは、アグニージャは、ファーレーン王国は、ウォンリーク公国は、ラヌーラ王国は、ソルディス王国は、モレストン共和国は、紋章のようなロゴマークは、全く新しいジャンルは、1990年代は、

ドラゴンスレイヤーから始まる。

Dragon Slayer®

The Legend Of Heros

ザナドゥは、ランキング17ヶ月連続1位は、全機種同時発売は、ジオラマを使った広告は、1ゲームモンスター100種類は、1ゲームBGM60曲は、デカキャラという言い方は、リアルタイム(アクション)・ロールプレイング・ゲームは、キングドラゴン＝ガルシスは、ザナドゥ・シナリオⅡは、逆さつららは、2段ジャンプは、体当り攻撃は、外人女性モデルのカタログは、ゲーム・ソフトのレコード化は、円丈師匠の年賀状は、1作品イッキ8頁広告は、ソーサリアンは、15話から構成されたシナリオは、176ページにもおよぶマニュアルは、ソーサリアン・システムは、ペンタウァは、アイリーナは、ゴルカスは、ザハランは、デュエルは、フル面画フルカラー高速スクロールという言い方は、A4版のカタログ・マガジンは、戦国ソーサリアンは、あかねは、政四郎は、暗黒神・邪鬼は、ピラミッド・ソーサリアンは、ツタンカーメンは、ガッシュは、シナリオ・コンテストは、ゲームミュージック・ニューヨーク録音は、セレクテッド・ソーサリアンは、宇宙からの訪問者は、タッチャンは、イガチャンは、各誌ランキング・グランドスラム達成は、ロマンシアは、ファン＝フレディ王子は、セリナ姫は、チャダは、アゾルバ王国は、各パソコン誌編集者を集めた「デスマッチ討論会」(ハワイ)は、20万エリアの広大なマップは、ファネッサ3世は、クリフト4世は、裏ロマンシアは、ドラゴンスレイヤーⅣ(ドラスレファミリー)は、レガシー・オブ・ザ・ウィザード(NES)は、主人公が5人の家族は、ゼムン＝ウォーゼンは、メイア＝ウォーゼンは、ロイアス＝ウォーゼンは、リルル＝ウォーゼンは、ポチは、ディルギオスは、初心者へのアドバイスは、ファルコムは、発売日を必ず守るのは、ザ・レジェンド・オブ・ヒーローズは、ローは、セリオスは、ゲイルは、アグニージャは、ファーレーン王国は、ウォンリーク公国は、ラヌーラ王国は、ソルディス王国は、モレストン共和国は、紋章のようなロゴマークは、全く新しいジャンルは、1990年代は、

CHARGE-1

●5つに分割された盾は「イセルハーサ」を形成する5つの国を表現している。

★槍の穂先…ラヌーラ王国のシンボルマーク

●ラヌーラ王国とは？…ウォンリーク公国と多島海をはさんだ位置にあるこの国もまた、森と山の多き国である。首都はセリスにあり、その近くには竜の卵と呼ばれる古代の建造物がある。漁業がさかんで、ヨルドの港やスエルの港がそのメッカとなっている。時として、シーラスという魚がつれる。このシーラスは、光る物を口に入れる習性があり、腹の中からコインなどがよく出てくる。味もまた格別である。北東にあるナッシュの町には、この国で唯一つ銀製の武器や防具が売られている。南に位置するアムダより東へむかうと、国境の洞窟と呼ばれる所がある。この洞窟を抜けるとソルディス王国に入る。多島海には海賊が住んでおり、ラルファーヨルド間の定期船が時折りおそわれたりすることがある。

CREST

「イセルハーサ」のシンボルマークである「眠れるユニコーン」。かつてこの地が、大陸であった頃の名残であると思われる。

CHARGE-2

★教典（本）…ウォンリーク公国のシンボルマーク

●ウォンリーク公国とは？…ファーレーンの西にある国で、森と山の多き所である。首都はリーゼルにある。この国の東にあるマクネル島には、グエンの塔と呼ばれるものがあり、かつてそこには賢者が住んでいたという。また東西に暗き洞窟が一つずつあり、東を流血の洞窟、西を試練の洞窟と言い、モンスターどものすみかとなっている。ウォンリークの南東にあるラルファの砦には港があり、ラヌーラ王国のヨルドへむかう定期船が出ている。が、現在は定期船がヨルドへむかったまま、戻ってこないために運休の状態になっている。リーゼルの東に東西に走る山脈がある。この山脈より北側は、一般に「ジャグリー」と呼ばれる無法地帯になっており、流刑囚や犯罪者が数多くいるという。

MANTLING

「イセルハーサ」に点在する"聖域"と呼ばれる領域に住むと言い伝えられる(神)の羽をイメージされている。



GARTER

古代文字で書かれたモットーには、この地を守る伝説の英雄と、3つのキーワードが記されていると言われている。

CHARGE-5

★グリフォン…ファーレーン王国のシンボルマーク

●ファーレーン王国とは？…5つある国の中では一番小さな国でロンウォール島とサースアイ島の2つの島からなる。首都はルディア。ロンウォール島の中央部にある。これといった特産物はなく、どちらかといえば貧しい国である。首都の西に、ベルガの鉱山があり、ここから採れる鉱石で貿易を行っている。ベルガよりさらに西へ行くとネリアの港に着く。ここには隣国のウォンリークへ行く定期船があり、またウォンリークから運ばれてきた品々も売られている。武器などはルディアより良いものが売られている。サースアイ島には唯一エルアスタという町があり、セリオス王子は少年期の大半をここですごした。サースアイ島とロンウォール島は海底洞窟によってつながっており、一般にそこは「岬の洞窟」と呼ばれている。ルディアの東には、クルスの村があるが、そこは農耕が行われているだけで特筆することは、さしてない。

SUPPORTER

"ドラゴンを殺めし者"を意味すると言う「イセルハーサ」の守り神。

CHARGE-4

★ハープ（琴）…ソルディス王国のシンボルマーク

●ソルディス王国とは？…国土の半分以上を砂漠に占められている王国。首都はバズヌーンにある。商業のさかんな国で、特に砂漠の中央にあるオアシスに近い、エメの町で開かれる奴隷市場は有名である。この国に住む男性の大半は頭にターバンというものを身につけている。ソルディスの東に位置するカウルの村にはドラゴン牧場がある。北のルドラの港には、モレストン共和国のリシェールへむかう定期船がある。

CHARGE-3

★マリスカの葉…モレストン共和国のシンボルマーク

※「マリスカ」とはラテン語でイチジクの一種。

●モレストン共和国とは？…5つの国の中で唯一つ共和制をしいている国家。首都は、コルクスにあり、大統領が統治している。この国には盗賊の町ファンガスがある。この町の北に「狼の口」と呼ばれる洞窟があり、その中に大盗賊が盗んだ品物が納められているという。また、この国には「水晶の塔」と呼ばれる古代の建造物があるが、今はモンスターたちのすみかとなっている。リシェールの港からウォンリークの北「ジャグリー」と呼ばれる無法地帯に行くこともできる。

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

日本ファルコム株式会社 Falcom







多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースⅡ
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースⅡ
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースⅡ
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースⅡ大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースⅡCD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX '89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsⅡ, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」 ¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」 ¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースⅡ(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース/イースⅡ(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコード)より発売予定



通信販売(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ-ビル
TEL0425(27)6501 FAX0425(28)2714

PONY CANYON INC.

Ultima

ウルティマ





I The First Age of Darkness

すべてはここから始まった!

- 壮大なウルティマ・シリーズの原点!
- パソコンR.P.G.の基を作った記念すべき作品!
- グラフィックを全面改訂し、BGMを付加!

PC-9801シリーズ	5"2DD	M68F5553
	3.5"2HD	L68F5553
PC-8801SRシリーズ	5"2D	M68R5553
PC-88VA	5"2HD	F68A5553
X1/C/turboシリーズ	5"2D	M68J5553
MSX2	3.5"2DD	L68Y5553

NOW ON SALE

各¥6,800(特製マップ付き)

II Revenge of Enchantress

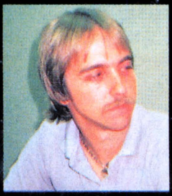
時空を駆ける大冒険!

- 持ち点式のキャラクター・メイキング・システム!
- 時空間を移動して展開するユニークなゲーム・システム!
- グラフィックを全面改訂し、BGMを付加!

PC-9801シリーズ	5"2HD	F78F5554
	5"2DD	M78F5554
	3.5"2HD	L78F5554
PC-8801SRシリーズ	5"2D	M78R5554
PC-88VA	5"2HD	F78A5554
X1/C/turboシリーズ	5"2D	M78J5554
MSX2	3.5"2DD	L78Y5554

NOW ON SALE

各¥7,800(特製マップ付き)



Richard A. Garriott

リチャード・A・ガリオット(ロード・ブリティッシュ)

アメリカ・テキサス州生まれ。1979年、高校時代に作った「アカラベス」が製品化されデビュー。翌1980年、「ウルティマI」を発表。コンピュータ・ゲームの世界にR.P.G.というジャンルを確立する。続いて「ウルティマII」を発表後、1983年、兄ロバートとオリジン・システム社を起こし「ウルティマIII」発表。1985年発表した「ウルティマIV」は1年間トップセールスを続けて、リチャードはいまやパソコンR.P.G.の教祖的存在である。

Ultima V

来年発表予定!

PONY CANYON　ORIGIN

有史以来、連綿と語り継がれてきた興亡の物語。

いま君が壮大な歴史の証人となる。





III Exodus
パーティ・プレイで悪を滅ぼせ!

- 自分の作ったキャラクター4人でパーティを組むシステム!
- 魔術系と法力系の2種類の魔法!
- 11カ所の町や村、そして7カ所のダンジョンからなる広大なマップ!
- グラフィックを全面改訂し、BGMを付加!

PC-9801シリーズ	5"2HD	F88F5555
	5"2DD	M88F5555
	3.5"2HD	L88F5555
PC-8801SRシリーズ	5"2D	2枚組M88R5555
PC-88VA	5"2HD	F88A5555
X1/Cz/turboシリーズ	5"2D	3枚組M88J5555
MSX2	3.5"2DD	L88Y5555

11.21 Release

各¥8,800(特製マップ付き)

IV Quest of the Avatar
まさに究極のR.P.G!

- 全米の1年間トップセールスを続けた超人気作!
- 性格判断によるユニークなキャラクター設定!
- 7人の仲間を捜し出し、8人でパーティを組むシステム
- 敵を倒すだけではなく、心の8つの徳を高めるゲーム進行!
- X68000版は音楽・戸田誠司(フェアチャイルド)!

PC-9801シリーズ (384KB以上のRAMが必要です)	5"2HD	2枚組F98F5551
	5"2DD	3枚組M98F5551
	3.5"2HD	2枚組L118F5551
PC-8801SRシリーズ	5"2D	5枚組M98R5551
PC-88VA	5"2HD	2枚組F98A5551
X1/C/turboシリーズ	5"2D	4枚組M98J5551
X68000シリーズ	5"2HD	2枚組F98H5551
FM7/77シリーズ	5"2D	5枚組M98M5551
	3.5"2D	5枚組L118M5551
MSX2 (64KB以上のRAMと、128KB以上のVRAMが必要です)	3.5"2DD	3枚組L118Y5551

NOW ON SALE

5"版 各¥9,800
3.5"版 各¥11,800(特製マップ、金属製アンク付き)

は含まれていません。
hard A. Garriott

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京第一支店／03-221-3261　東京第二支店／03-221-3271
名古屋支店／052-562-0111　金沢営業所／0762-33-2172　大阪支店／06-541-1971　四国営業所／0878-61-6720
広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　鹿児島営業所／0992-23-8555　ニッパンポニー／03-222-1431

あのAD&D®が

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス

ゲーム中のゲーム、全米No.1の「AD&D®」がついに登場!
もともとはボード・ゲームとして生まれたもので、日本でも発売され好評を博している。
その「AD&D®」のパソコン・ゲーム化を望む声は以前からあった。
しかしあまりに奥の深いゲームのため、パソコン・ゲーム化は不可能といわれていたのだ。
それをみごとに解決したのがアメリカSSI社、
そして日本語版を担当したのがポニーキャニオンというわけ。
さあ、壮大な「AD&D®」の世界が、いよいよ体験できる!
監修:安田 均　　音楽:戸田誠司

10・21 発売決定!

ついにパソコン版で
日本上陸!!

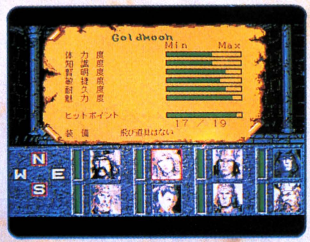
PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
3.5"2HD L75F5122
PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
PC-88VA 5"2HD F75A5122
X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122

〈各〉¥7,500









STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR, Inc.

PONY CANYON

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第二営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／ 03-221-3271
名古屋支店／052-562-0111　大阪支店／ 06-541-1971　広島支店／082-243-2915
福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／ 03-667-3741

これが掟やぶりの戦国

HARAKIRI（ハラキリ）

●PC-88SRシリーズ・VAシリーズ・PC98DO対応 ●標準価格8,700円（税別）

十二月一日（金）発売予定



今回、こうして皆さんに「HARAKIRI」をお見せできることは、私にとってこの上なく光栄なことです。「HARAKIRI」は、私がアメリカで長いあいだ収集した資料をもとに作成した、日本の武士道のゲームです。日本古来の武士道の精神は、今でも日本の社会のなかに息づいているものです。（日本のサラリーマンたちが“自腹を切”ったり“首を切られ”たりしている事からもこれは明らかでしょう。）このゲームでは、こうした日本社会のなかに根強く生き続ける武士道の真の姿を知ってもらおうと考えて作り出された、いわゆるひとつの文化論でもあるのです。ぜひともこの「HARAKIRI」で、真の武士道についての理解を深めて下さい。

J. S. Stainburg

J・S・スタインバーグ——

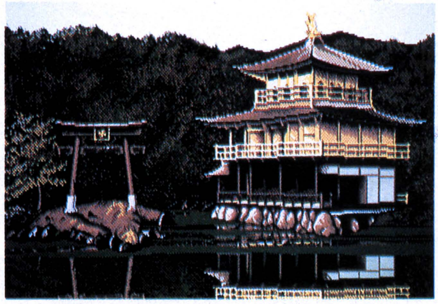
1960年12月8日、米国コネチカット州生まれ。5歳から12歳までを日本の京都で暮らす。以後、本国へ帰っても「忍者ごっこ」や「めんこ」などの日本文化伝承につとめる。大学卒業後も日本熱はやまず、ついに日本を舞台とした壮大な物語り「HARAKIRI」を完成させる。



●登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

シミュレーション——!!

「元寇」!「黒船の来襲」!そして「仏教徒の反乱」!当時の武将たちが予想もできなかった「第三の敵」たち——戦国時代は、あたかも世界が注目するバトルロイヤルのリングと化していた!日本文化愛好家J・S・スタインバーグ氏のシナリオ、ゲームアーツのプログラミングで、一触即発、大どんでんがえしありの、とんでもないゲームが登場!



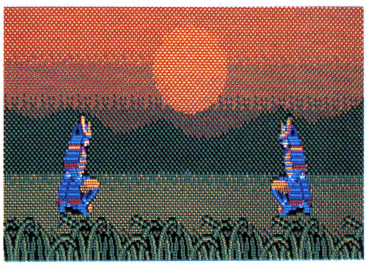
“YEDO”の名物“KINKAKUJI”

HARAKIRIの6大特徴(スタインバーグ氏の6つの自慢)



1 操作が簡単

初心者でも簡単にプレイできる。ジョイスティックだけでも操作可能な、わかりやすいコマンド構成。自動戦闘モードも可能になった。



2 新ルール導入!疲風怒濤の本格的シミュレーションゲーム!

日本特有の「恥」をパラメータ化。また、外交ルールや切腹ルールなどの新ルールを設定。武将どうしの一騎打ちなど、さまざまな戦闘のシチュエーションもリアルに再現。



3 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える!

「花見」・「日照り」・「暖冬」などなど、19種の想像絶するイベントが、ゲームに意外性と緊迫感を与えてくれる。



4 忍者による情報工作で敵をかく乱

現代のCIAにも劣らない情報工作のエキスパート、忍者の活躍で、戦況を有利に運ぼう!忍者同士の術をつくした闘い、忍者大名の出現など、新趣向がいっぱい。



5 4人で遊べるマルチプレイモード

最大4人までのマルチプレイが可能。ボードゲームの醍醐味をここに再現!



6 第三勢力とのバトルロイヤル!

「元寇」・「黒船」など、日本を侵略しようとする外敵が次々と上陸。さらに「仏教徒」・「一揆」も加わって、内外の敵が入れ乱れてのバトルロイヤルが展開される。

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL. 03(984)1136



HAWK
ファイアーホーク ―テグザー2―
FIRST CONTACT
かつて，宇宙船レイピナと最初の接触をした
謎の小惑星ネディアムが，4年の歳月を経て，
ついに太陽系に出現！・しかも，248時間後
に地球と衝突の可能性が!?
地球人類の存亡をかけて，最新変形機動兵器
「ファイアーホーク」が発進する!!
イラスト 末弥 純
GAME ARTS
株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

GAME ARTS

日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん

- 日本プロ麻雀連盟による級位認定（昇級試験）機能.
- 競技麻雀のできる日本初の麻雀ソフトウェア.
- 1988年度プロテスト問題と，オリジナル実力テストが付いています.
- 二者選択の質問による雀力判定で，あなたの実力をチェック.
- 半荘終了時に打ち筋を診断し，あなたの実力アップに貢献します.
- 対戦相手は個性豊かな27人.

■PC-9801シリーズ（2枚組）　11月下旬発売　標準価格9,800円（税別）
5"-HD，3.5"-HD，5"-DD（通販のみ），3.5"-DD（通販のみ）
・400ライン カラー モニタ専用　・要メインRAM 384KB以上　・FM音源ボード対応

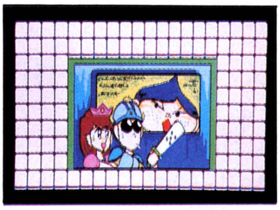
ぎゅわんぶらあ

自己中心派

麻雀パズルコレクション

■PC-88SRシリーズ　10月13日発売
標準価格4,800円（税別）





Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン

プロ野球 ファミリースタジアム

ファミリースタジアム
89年度ペナントレース版

©株式会社ナムコ

■PC-88VA専用5"-2HD（2枚組）　10月27日発売
標準価格6,800円（税別）

デュアル ジョイポートがあるともっとたのしい!!
標準価格 3,800円（税別）
2つのジョイスティックを同時に使う
ことができるように拡張するものです.
（ジョイスティックは付属していません）

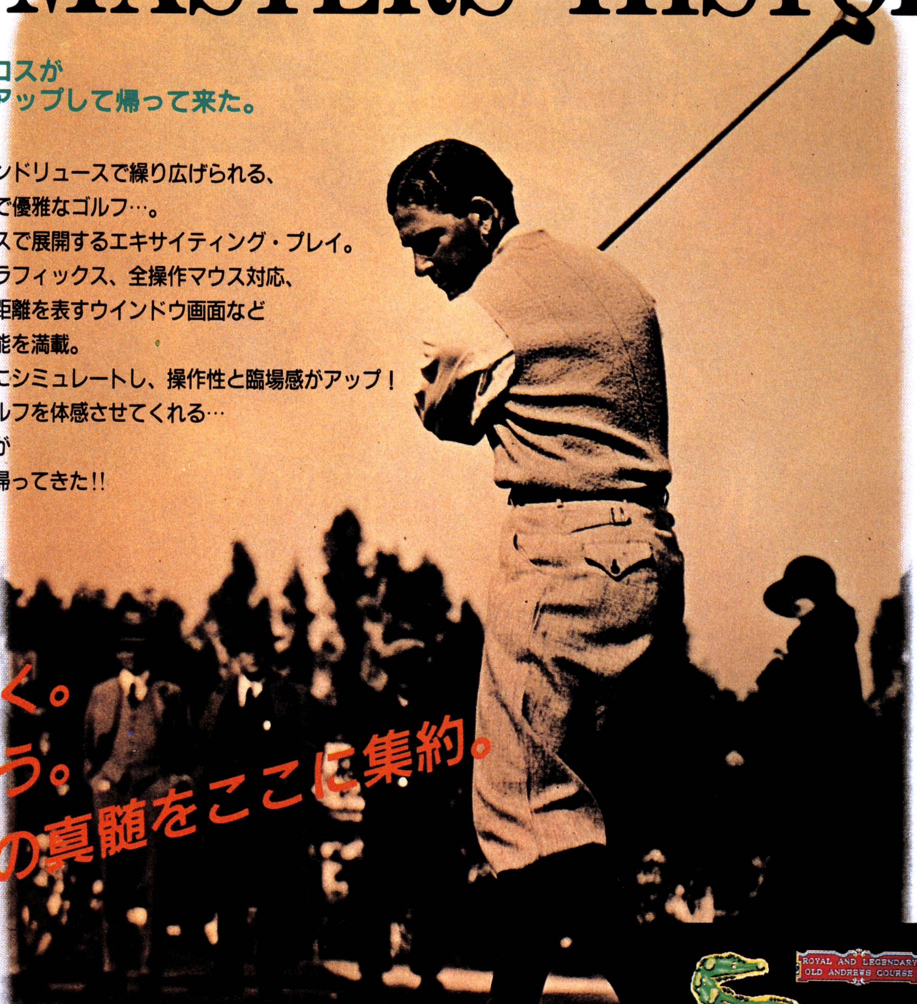
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！ 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．（氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．）　住友銀行池袋支店 普通口座1102614


ゲーム・ミュージックの宝庫
キング G.M シリーズ
●発売元 キングレコード株式会社
KING
Falcom
今年度最高の超話題作(YS III)
"ワンダラーズ・フロム・イース"の
アルバムが大騒ぎして完成.!!
おまたせ!!
Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom
ゲーム・サントラ・バージョン
スーパー・アレンジ・バージョン
G.S.V & S.A.V
2タイトル10月21日同時発売!!
MUSIC FROM YS III
WANDERERS FROM Ys
ワンダラーズ・フロム・イースのBGM、全26曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サントラ全曲集!!
CD 276A-7715 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3715 税込定価 ¥2,369
WANDERERS FROM Ys
SUPER ARRANGE VERSION
アレンジは、おなじみ難波弘之氏。ハード・ロック、パンク・ジャズ、フルオーケストラ、そしてPLUS-MIXのハイグレード・バージョン「SUPER-MIX」と、とにかく盛り沢山。超豪華ゲスト・ミュージシャンの多数参加で、今までのS.A.V.とは一味違った新しいサウンドの発見が出来る、スーパー・サウンド・バトル!!
CD 276A-7716 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3716 税込定価 ¥2.369
同時発売
な、何と、MUSIC FROM YS III WANDERERS FROM YS の全曲楽譜集も同時発売!!
CDと同サイズの大きさで全26曲完全収録!!(レコード店でCDと一緒に、お求めください。)
楽譜集イースIII〔ワンダラーズ・フロム・イース〕
10.21 発売
税込定価 ¥1,000
●CDケース・サイズ
ついに「イース」
オリジナル・ビデオ・アニメ
O.V.A.発売決定!!
11月21日第一巻「序章」
12月21日第二巻「ハダルの章」
各約25分/カラー/STEREO/Hi-Fi(各税込¥4.500)
©日本ファルコム/キングレコード
アドル
サラ



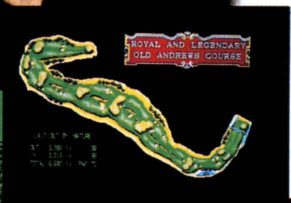
アルバトロス2／マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

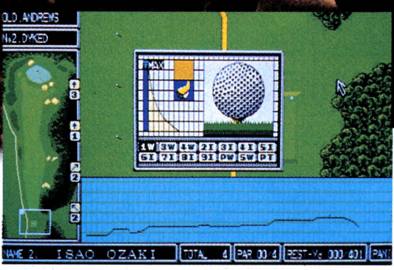


あのアルバトロスが
クオリティ・アップして帰って来た。

ゴルフ発祥の地、
英国オールド・アンドリュースで繰り広げられる、
1920年代のシックで優雅なゴルフ…。
由緒ある名門コースで展開するエキサイティング・プレイ。
アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応、
ボールの弾道・飛距離を表すウインドウ画面など
前作にはない新機能を満載。
風の変化もリアルにシミュレートし、操作性と臨場感がアップ！
より本物に近いゴルフを体感させてくれる…
あのアルバトロスが
パワーアップして帰ってきた!!

技を磨く。
腕を競う。
ゴルフの真髄をここに集約。







11月発売予定
PC-98VM／UV（5"2HD／3,5"2HD）¥9,800（税抜）

マウス対応！

12月発売予定
MSX2／2+（3,5"2DD）
¥8,800（税抜）

5つのモードで自由にエンジョイ

〔ストロークプレイ〕
1〜3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。全3コースをラウンドし、トップになったら勝ち！ベスト・スコアにチャレンジしよう！

〔トーナメントプレイ〕
出場者は12人。4日間にわたる長期戦で、はたして何位を獲得するか!?　君が1パーティー（3人）の一員となり、他の2名は友達でも、登録されているキャラクターから選んでもOKだ。

〔マッチプレイ〕
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。即、勝敗を決めたいならこのモードが最適。交互にマウス・プレイができるので、操作性も抜群だ。

〔ビジュアルマッチ〕
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイで勝負。8人と対戦し全員に勝つと見事エンディング！セーブ機能もあり、9ホールごとにビジュアルも表示される優れモノ！

〔トレーニングモード〕
コース選択はもちろん、風の有無や風向きの選択もOK。ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる、練習モード。キャディ役はなんと、テレネットイメージガール"麻生優子"だ！

RENO
Renovation Game

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリスII

いよいよ、X68000版に優子登場。

新たな感動を乗せオリジナル開発されたバトル・アクション・ファンタジー。

11月発売予定　X68000版（5″2HD）¥9,800

絶賛発売中
- ●PC-88SR(5″2D) 6枚組+1枚(PCMディスク)¥8,800
- ●PCエンジン(CD-ROM²)¥6,780
- ●PC-98VM/UV(5″2HD・3.5″2HD) 3枚組¥8,800
- ●MSX2/2+(3.5″2DD) 4枚組¥8,800

すべてオリジナル開発されたX68000版・ヴァリスIIが装いも新たに登場。
グラフィックスをはじめ、ゲームバランスも一新。
アーケード・ゲームに迫る仕上がりです。
PCMによる会話は、オープニングとエンディング両方に採用。
優子の声は、イメージガール“麻生優子”という充実度です。
待った分だけ新しいX68000版・ヴァリスIIにご期待ください。



海洋堂制作
“優子”ガレージキット・プレゼント!



X68000版・ヴァリスIIを全面クリアした方に写真の“優子”ガレージキットをプレゼントします。先着、100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されます。
●写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に分かれています。
●このガレージキットは海洋堂から好評発売中。
1/8スケール

10月13日発売
X68000
(5″2HD 1枚)
¥3,980



ユーザー・ホットライン／03−268−1268　045−784−2800
＊質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル／03−268−1157（毎週 月、木、土・15〜16時）

ご注意　お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい（送料無料）。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159


KONAMI
コナミ初のX68000用本格移植。
VRAM回転、拡大、縮小機能搭載。
2D・3Dリアルシミュレーションでの壮絶空中バトルファイト。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

闇の力は偉大なり、我



ブライ

BURAI

上巻

が軍勢にゆるぎなし!!

噂の超大作が、ついにその全容を現し始めた。40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、荒木伸吾&姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、〈BURAI上巻〉この秋、ついに登場!!



ザイアス大陸を中心に、七つの島が浮かぶ惑星キプロスの王家は、闇の神ダールを復活させた闇の皇帝ビドーにより滅亡の淵に立っていた。王家側近の三銃士は、闇を打ち払うべく蘇った光の神リスクが宿る幼き王子を伴った脱出の途中でビドーの追手に倒されるが、最期の力を振り絞って御子に一ヶ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へと解き放つ。使命を告げられた勇士たちは、光の御子の待つソルテガへとそれぞれ旅立つ。だが、その途中で自らの目的も果たし、襲い来るビドーの軍勢をも退けねばならないのだ。そして、ソルテガに集結した彼らを待っていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦だった。

シナリオ／飯島健男
キャラクターデザイン・作画／
荒木伸吾&姫野美智
サウンドプロデュース／SHOW-YA

- オープニング
- 第一部
  - ザン・ハヤテの章……ギバ島
  - プロット兄妹(ゴンザ&マイマイの章)……ヒューイ島
  - 幻左京の章……カムイ島
  - ロー・タム一家の章……モード島
  - アレック・ヘストンの章……ソレス島
  - ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
  - リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島
- 第二部
  - オープニング
  - 八玉の章……ザイアス大陸
- エンディング

11月上旬発売
- PC-8801SR以降 ●5"-2D(8枚組)
- 原画総数500枚以上、シナリオ原稿1151枚。
- 標準価格 8,800円(税別)
- PC-98シリーズ, MSX2開発中

BGM、CD化決定。先行発売!!
SHOW-YAプロデュースによるBURAIのBGMが、早くもCD化決定。
アレンジバージョンの「BURAIプロトタイプ」、ポリスターレコードより9 25発売
ゲームバージョンは11月発売予定。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION



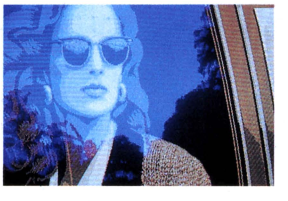
Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日——— 犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影——超大国のかげりを
感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが
交錯する アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。



PC-9800版画面



発売中 PC-9800シリーズ

■PC-9801シリーズ, PC-286シリーズ
●増設RAMボード対応（I/Oバンク方式のRAMボード）
●RAM384Kバイト以上必要
■5"-2HD, 3.5"-2HD（ゲームディスク2枚＋J.B.デジタルインデックス1枚）
■マウス専用、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格9,800円（税別）

発売中 PC-8800シリーズ

■PC-8801シリーズ（SR以降）
■5"-2D（ゲームディスク4枚組）※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード対応、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格8,800円（税別）

新発売 MSX2, MSX2+

MSX2 MSX2+ 2DD S-RAM対応 ♪
■ゲームディスク3枚組※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格 8,800円（税別）

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

D.C.コネクション

愛 と 死 の 迷 路

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）
◈リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

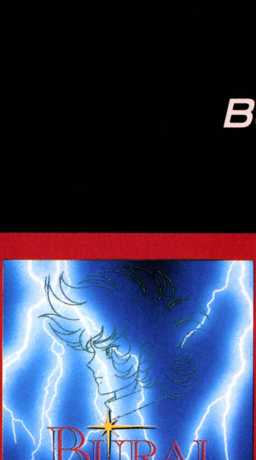
DATAM
DATA MUSIC

この音を聴いた時、君は八玉の戦士になる
さあ 旅立の準備を整えておけ！

BURAI ブライ
PROTOTYPE



ゲームソフトに先がけて9月25日発売
サウンド・プロデュースにSHOW-YAをむかえた
BURAI PROTOTYPEが君にとっての八玉になる。
冒険への旅立は近い………



リバーヒル・ソフト サウンド・コレクション・シーンⅡ

『BURAI』PROTOTYPE 好評発売中！

★サウンド・プロデュース▶ **SHOW-YA**

予約特典：キャラクター・イラスト B2ポスター

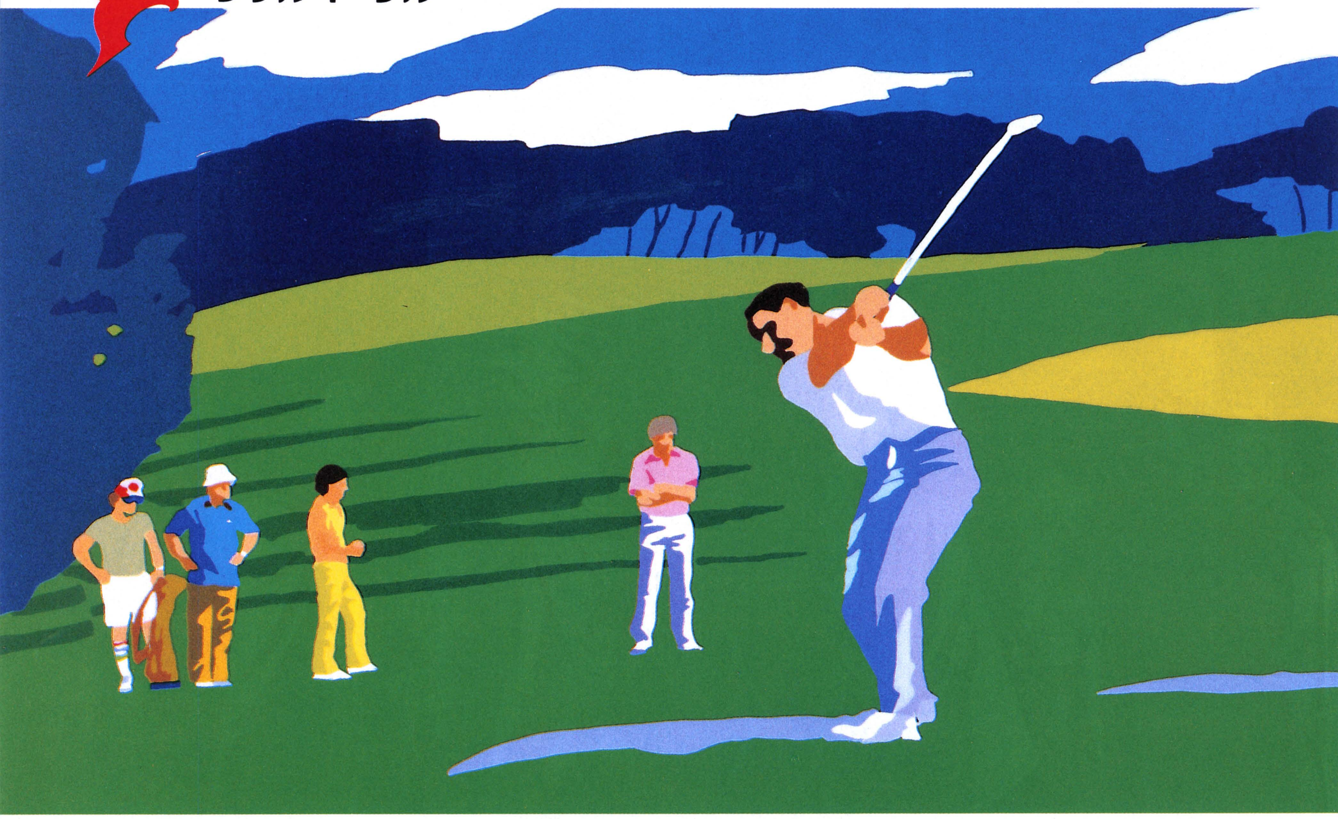
◆CD：H30X-10008 税込定価￥3,100 ◆カセット：X25X-3508 税込定価￥2,637

POLYSTAR CO.LTD.
株式会社ポリスター

ARTDINK

2WAYゴルフシミュレーションゲーム

Double Eagle
ダブルイーグル



思いっきりプレイを楽しむか。長いゴルフ人生を歩んでみるか。

40トーナメントに描くゴルフグラフィティ。

ユカイ、ソウカイ、ゴウカイ、三拍子そろったゴルフゲームの誕生だ。　その名も「ダブルイーグル」は、トッププロをめざす人生劇と、
ひたすらゴルフをエンジョイする2通りの遊び方が選べるセレクトタイプ。コースは征服欲をそそられる本物のゴルフ場顔負けの美しさ。
思わず本気になってしまうニクイまでの演出。雪だって積もってしまう季節感。40におよぶトーナメント数。練習のための12カントリー。
ボリュームたっぷりのコース数。生まれるドラマも数知れない。

FAR SIDE MOON
地球防衛軍II
the earth self defense force

大接近中！いま、月の裏側で何か





装甲騎兵
ボトムズ
死闘(バトリング)
惑星パラミスの地上に突き刺さった、朽ちた宇宙船。
それは100年戦争が残した悲しい墓碑名であった。
ギルガメスの巨大宇宙船の中で展開されるAT(アーマードトルーパー)の壮絶な死闘(バトリング)。
全30面の船内大マップ。
谷口守泰氏の新オリジナルキャラクターデザイン。
幾多の死闘をくぐり抜けたボトムズ乗りが
ぎりぎりの生にしがみつく。
それが唯一の真実。
カバーイラスト 高荷義之
キャラクターデザイン 谷口守泰(アニメアール)
ゲームデザイナー 神谷春輝
サウンド ファンタジア
12月8日新発売
PC8801-SR以降
ジョイカード対応
ディスク3枚組
5インチ2D
標準価格 7800円
(この価格には消費税は含まれておりません)
©サンライズ
番外編
ブラック・ユニコーン
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号室
TEL (03)924-5727
Family Soft



新たなキャラクター、新たなマップ、アニメーションの導入。ハイドライド3はスペシャルバージョンとして、いま、
ここに新登場。
絶賛発売中!!
★城、街、ダンジョン、200階建ての塔、空中都市から未知の空間へ、さらに幻の領域が増えて、驚異のパラレルワールドはより広域化。
★ソフトウェア3プライオリティーの完全重ね合わせと、群を抜いた美しいグラフィックス。
★FM音源を駆使した軽快なBGM(サウンドボード装着の場合)。
★時間の概念を導入し、時刻によって背景の色合いが変わる。
会話中
「わしはなぜ王と呼ばれているのか‥‥」
Life
Attack point
Magic point
Armor class
Status
HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION
© 1987,1989 T&E SOFT
PC-9801
ONLY!
●PC-9801VM以降、PC-286・386シリーズ……5"2HD……標準価格 ¥7,800
●PC-9801UV以降、PC-286・386シリーズ……3.5"2HD……標準価格 ¥7,800
※表示価格に消費税は含みません。
T&E マガジンNo.23発行中! NEW 3D GOLF SIMULATION"遙かなるオーガスタ"・ルーンワースの2本立て!
T&E SOFTの最新情報が解る! T&E SOFT テレフォンサービス☎052-776-8500
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.23ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
T&Eマガジン No.23 請求券 コンフ11月号
'89 総合カタログ 請求券 コンフ11月号
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

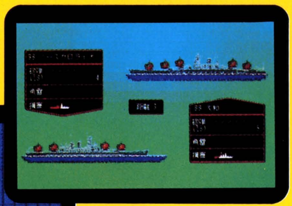
激突！日米機動部隊

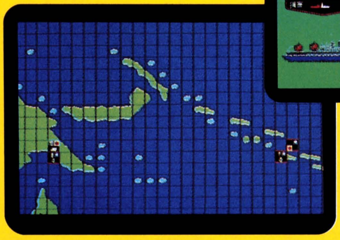
ニミッツ V.S. 山本　日米の命運を賭けた死闘

10月上旬発売
定価9,800円
消費税は含んでおりません。



オーストラリア、ニューギニア、ソロモン諸島を巡り、南太平洋で日本連合艦隊と米太平洋艦隊が激突する！米豪遮断作戦の行方やいかに？ガダルカナルは誰の手に？







特徴4　連続的なゲーム進行

従来のようにコマンド入力・処理をターンという概念では行わず、ゲームはパルスという単位で連続的に進行し、コマンド入力は任意のときに行います。また、パルスは1、4、8時間という3段階に設定できるので、夜間等「静かな時」にパルスを8とすれば、ゲームの進行もスピード・アップできます。

特徴3　プレイヤーの負担を軽減するコンピュータ・コントロール

飛行場、タスクフォースは、一部を選んでコンピュータにその管理をまかせられるので、潜水艦タスクフォースや後方の飛行場等どうしてもプレイヤーの注意の行き届かないものもコンピュータ・コントロールにすれば安心です。

特徴2　精巧なシミュレーション

飛行隊の練度・士気、艦船の弾薬・燃料補給の必要時間等まで扱う精密なルールに加え、詳細なスペックを持つ79種の艦船、17種の航空機等により、精巧なシミュレーションを楽しめます。

特徴1　多彩なシナリオ

ゲーム開始時期には1942年5月1日（サンゴ海海戦）、8月8日（第1次ソロモン海戦）、10月17日（南太平洋海戦）の3つがあり、（ゲーム上の）1～8週間のショート・ゲームあるいは5～10ヵ月におよぶキャンペーン・ゲームを楽しめます。

■対応機種
NEC PC9801シリーズVM/VX/UX/UV/RA/RX
EPSON PC286シリーズV/VE/X/US/VS
※上記のシステム以外での保証はいたしません。

■動作環境
※このゲームのプレイには以下のものが必要です。
NEC製MS-DOSシステム（ヴァージョン2.11以上）
640KB以上のメモリ
- 2基の純正ディスクドライブ　●バスマウス
- 高解像度アナログモニタに対応しています。
- FM音源対応です。（ただし、NEC純正のみ）

※上記のシステム以外での保証はいたしません。

ハッケージ・イラスト ロジャー・マクゴワン

予告　待望の戦略級シミュレーションゲーム「戦略空軍」12月発売決定！
対応機種 PC-9801VM以降

好評発売中

PC98版
- リングマスター1…………7,800円
- リングマスター2…………7,800円
- リーチ・フォー・ザ・スターズ 9,800円

X68版
- リングマスター1…………8,800円



※表示の標準小売価格には消費税は含まれておりません
※MS-DOSは米国Microsoft Corpの商標です
※ロールプレイングゲームはホビージャパンの登録商標です

Hobby JAPAN
発売元：株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5TEL.03-354-9341

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！



試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術

〈通信指導〉

●もっと早く知っていたら

愛知県　**林　敏夫君**

一浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが一月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも一年早く知っていれば現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

●勉強嫌いだから大助かり

神奈川県　**木村　敏英君**

僕が記憶術をおぼえたのが二年の時。それまでは勉強嫌いだったから成績も下から数えて何番目だったのが、それからはどんどん上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変らず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげで、思ってもみなかった高校に合格しちゃったんだから。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記
英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう
いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる～い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

◀今なら左のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

この信じられないような暗記術が君のものになる!!

- ●英単語一、〇〇〇程度なら一週間で覚えられる！
- ●歴史年表の丸暗記なら、たったの一日！
- ●周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる！
- ●一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc

東京カルチャーセンター

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

☎東京 03(317)2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休



近日発売予定!!

BASHO HOUSE

ロールプレイングゲーム

エメラルドドラゴン

PC-8801SRシリーズ専用・6枚組 ¥8,800
移植予定 PC-9801, X-68000シリーズ
予告より大幅に遅れました。お許し下さい。
くわしい発売日はもよりのパソコンショップにおたずねください。
■上記価格に消費税は含まれておりません。

企画・制作 バショウ・ハウス 製作 グローディア

BASHO HOUSE
〒101 東京都千代田区神田神保町1-39 和光第一ビル5F ☎03-219-6123

聖地イシュ・バーンに押し寄せる魔軍の一団。謎の力を秘めた少女タムリンは、乳兄弟のアトルシャンを呼び出すために、運命の角笛を吹きならした………。

夢と冒険、スリルとサスペンス、裏切りと友情、哀しみと喜び、そして愛と憎しみ。2年の歳月をかけて、あらゆる要素をつめ込んだこのゲームは、プレイヤーを冒険の世界にひきずり込む無限の宝箱。

人工知能採用の戦闘モード、本当の旅を実感できる160㎡を越える巨大マップ、それぞれに思惑を秘めた味方キャラがおりなす重層的シナリオ、随所に散りばめられたビジュアルを備えたイベント群………。

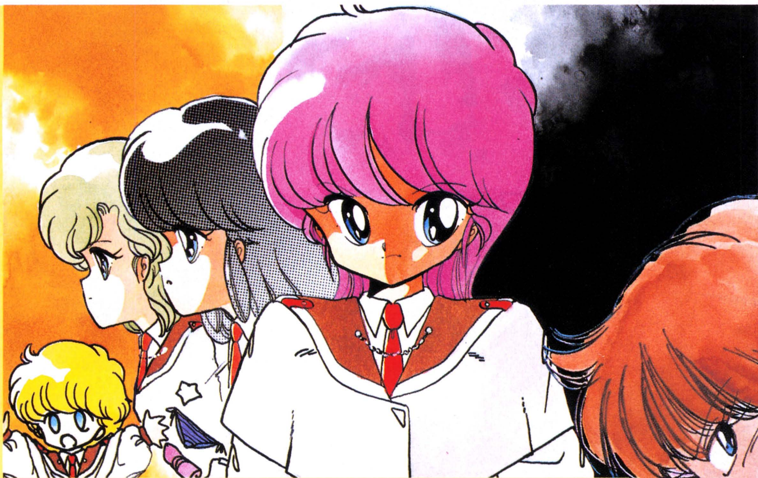
いよいよ、冒険が始まる日は近づいてきた。

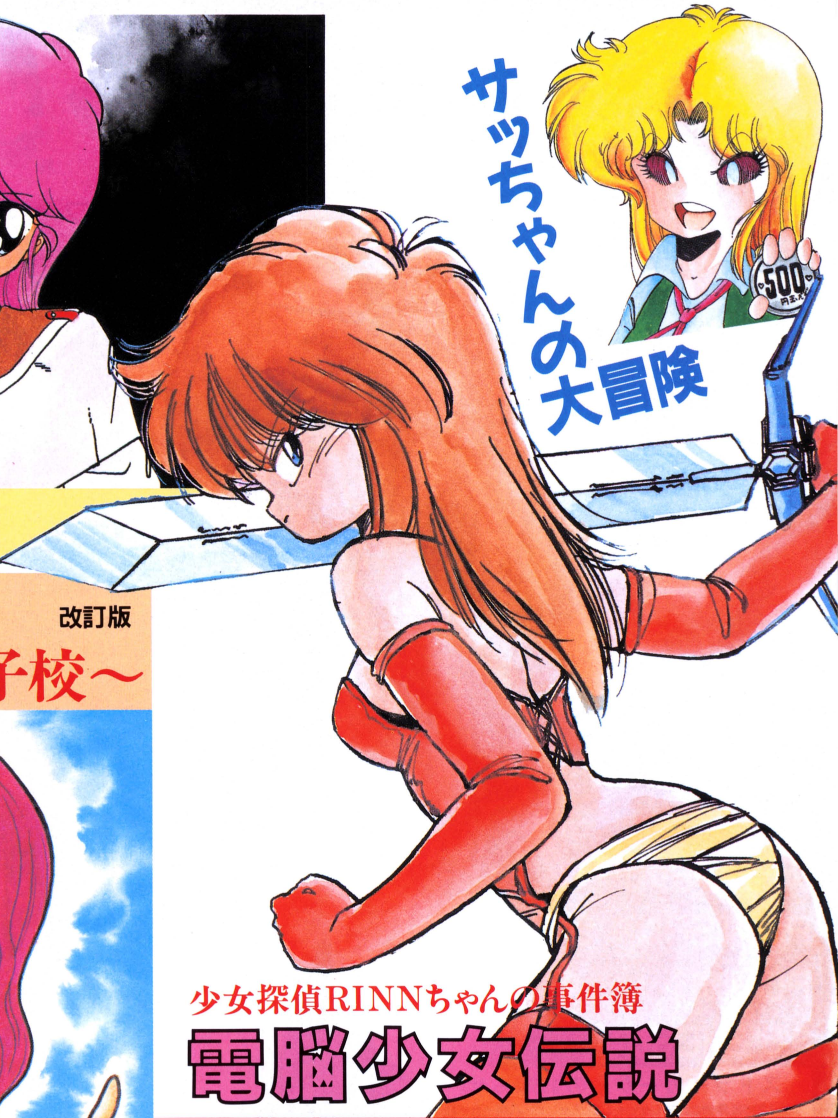
もうしばらくお待ちください。



超伝奇スーパーバイオレンス・アドベンチャー
MEPHIST
メフィスト
「妖殺異形伝」
"魔都"ニューヨークに響く妖魔の叫び——
人外の闇に魔人達の"気"が炸裂する!
グラフィック総数300枚以上
シナリオ総数20万文字以上
本格巨大AVG誕生!
好評発売中!
PC-88SR以降 5"2D6枚組
PC-9801シリーズ 5"2HD,
3.5"2HD3枚組
ストライカーからのお知らせ
前回9月15日発売とお知らせいたしましたが、88・98版それぞれ1〜2週間遅れる事となりました。本当に申し訳ありません。しかし! BUT! すごいゲームになりました。当初4枚組で企画していたディスク枚数も、グラフィックデザイナー・シナリオライターの気合と押しにより脆くも崩れ去ってしまいました。(コ、コスト計算が…!) ゲーム内容には絶対の自信があります!!まだ新参の小さなソフトハウスですが、本気で作ればこれだけのゲームが出来るのです! 広告予算も少なく、大ヒットするとは思いません。ですが隠れた超大作として是非、ぜひ、ゼヒ、プレイしてみて下さい。期待は裏切りません。どうぞ発売をお待ち下さい。よろしくお願いします。
最後に……このゲームは絶対におもしろいぜ!
■独自の戦闘システム『C・A・S』採用 フルアニメーションにより迫力ある戦闘シーンを演出!
■サウンドボード2対応(PC88シリーズ) 壮麗でダイナミックなステレオサウンド!
■妥協を許さないシナリオ&グラフィック!
■魅力のキャラクター達!
1990年5月、ニューヨークを極地的な豪雨が襲った。
豪雨は、きっかり30分で止み
後には雷に打たれた三人の犠牲者が残った。
超常現象処理部隊、通称M.E.P.H.I.S.T.(メフィスト)は、
その雷雲の中に異常な反応を確認した。
この豪雨は、自然現象ではない。
この不可思議な現象を調査、
解決するために現れた一人の若者。
彼の名は龍堂(りゅうどう) 牙蘭(がらん)。
メフィスト本部の中でも屈指の腕を持つ
フリゲーター(エージェント)である。
次々と牙蘭に襲いかかる奇怪な妖魔達。
火花を散ってぶつかり合う超科学と超魔術!
今、人類の存亡を賭けた壮絶な戦いが始まった。
お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。
ストライカー
Striker
〒101 東京都千代田区岩本町2-17-4 米沢ビル4F ☎(03)5687-2481

MAX アグミックスのMAXシリーズ

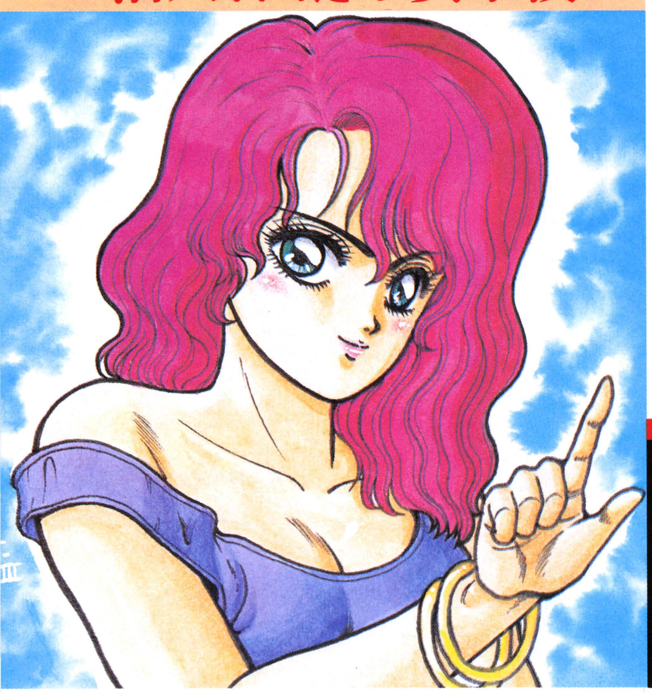




サッちゃんの大冒険

あずさ108事務所

私立探偵マックス 改訂版
～潜入!! 謎の女子校～



少女探偵RINNちゃんの事件簿
電脳少女伝説

1. 私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
   原画：富士参號 ¥8,030(税込) 発売中
2. サッちゃんの大冒険
   原作・原画：緑沢みゆき ¥5,970(税込) 発売中
3. あずさ108事務所
   原作・原画：IBUKI NOBUTAKA ¥7,000(税込) 発売中
4. 少女探偵RINNちゃんの事件簿 電脳少女伝説
   原作・原画：もりばやし♡りんご ¥7,000(税込) 発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号 東京3-056150 加入者名 アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、CII係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも)
PC-9801シリーズ(旧98、E、F、U、UII、LTを除く。要640K) 5"2HD
＊MS-DOSのVer. 2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ(SR以降、VA可) 5"2D
純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
PHONE. 03-358-4862

GRAPHIC NOVEL

ドラゴンランス戦記



1 廃都(はいと)の黒竜

ストーリー：ロイ・トーマス
イラスト：トーマス・イエイツ
監　修：安田均

定価780円【税込】



2 城砦(じょうさい)の赤竜

ストーリー：ロイ・トーマス
イラスト：トーマス・イエイツ
監　修：安田均

定価780円【税込】

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代)　振替／東京7-86044

アダルト・サスペンス

殺しのドレス2

構想2年、制作1年、そしてパソコンソフトで世界初

いきなり**ベットシーン**から…!





PC98 5インチ2HD、3.5インチ2HD2枚組
PC88SR以降5" 2D 3枚組

好評発売中! **各定価6,800円**

彼女が殺された。しかもあなたとの偽装結婚式の最中に…。あなたの腕の中で静かに息をひきとる彼女の表情には、驚きのそれのみが残った。なぜ彼女が、それも射殺されるなんて…。
私立探偵を職業とするあなた。友人や刑事の協力。そして犯人を追い続けるあなたの前で、犯人は冷酷にも次々と証人殺害を繰り返す。舞台は海を渡りアメリカ、ニューヨークへと…。
もしも理由なき殺人事件に巻き込まれたら…。危険と常にとなり合わせの現代をリアルに再現。練り上げたシナリオ。まるで映画を見るようなスピーディーさ。さらにストーリーを盛り上げる美女達との圧倒的アダルト・シーン。スタートしたらエンディングを見るまでやめられないゲーム展開。
当然ゲーム画面数は100枚以上。フェアリーテールお得意の、ニヤリとさせられる切れのいいメッセージ。その上BGM音楽や要所要所のアニメーションがゲームにメリハリをつけます。
ゲーム構想2年、制作1年、開発中に気力尽きて倒れたスタッフ4人。アダルト・ソフトの新スタイル!

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

販売・企画・制作
フェアリーテール
FAIRYTALE

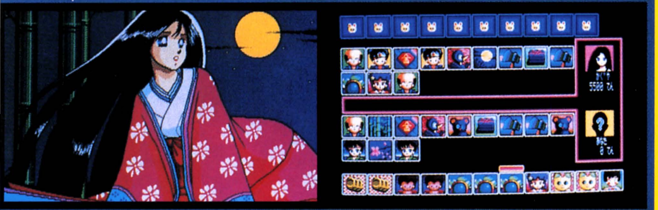
株式会社ジャスト
JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内

おまたせ

98 (5インチ 2HD)(3.5インチ 2HD)

フェアリーテール 11月9日発売 定価3,800円



あっぷる・くらぶ2

大変ながらくおまたせしました！ 11月9日、ついに88版で大好評の『あっぷる・くらぶ2』が98版が発売になりました。今回のゲームは、な、なんと！ 麻雀のようで麻雀でない。不思議なあっぷるワールド。対戦相手はかぐや姫、おと姫、桃太郎（？）。グラフィック、音楽、内容もパワーアップ。もちろん禁じられた遊びシリーズ別売データ集＃1-＃10（各３人）も６人ひと組で同時発売（各3,000円）これはもう絶対にお買得。報復絶倒、前代未聞。とにかく一度プレイすべし。

別売データ集（各女の子6人分）第1-5巻同時発売！各3,000円



通信販売のご案内及び、申し込み方法

- **現金書留の場合**―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- **郵便振替の場合**―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

販売・企画・制作
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

新発売！

88 SR以降 5インチ2D

カクテルソフト 11月24日発売 定価3,800円

フルーツカクテル

もっと早く女の子のHが見たい！



アドベンチャーは大好きだけど、Hシーンがなかなか見れなくて困っている諸君！カクテルソフトからゲームも楽しいは、Hもグイグイのポーカー・ゲームが新発売。グラフィックが抜群にカワイイカクテル・ソフトの女の子３人を相手にトランプで勝負。ノリのイイBGMを聞きながら女の子をどんどんスッポンポンにしてしまう快感は一度プレイしたらきっとやみつき。そのうえ別売のデータ集（3,800円）にはなんと６人分の超カワイ子ちゃん達があなたとの対戦を待ってます！

別売データ集 同時発売3,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- **現金書留の場合**―商品名、機種、メディアを明記して**カクテル・ソフト**までお送りください。
- **郵便振替の場合**―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京**0-91780カクテル・ソフト**までお申し込みください。

販売・企画・制作
カクテル・ソフト
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

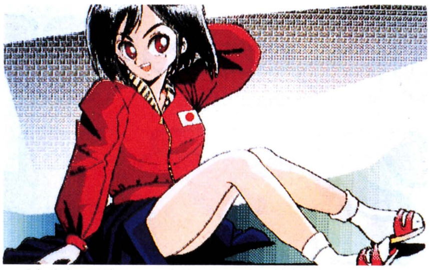
電脳学園

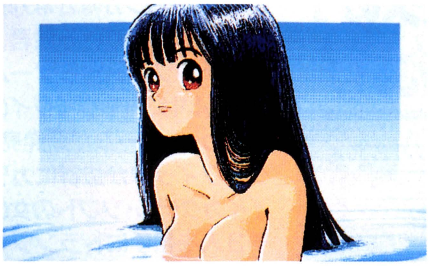
CYBERNETIC Hi-SCHOOL

GAINAXが贈る超面白パソコンゲーム！森の奥深く、三千年の歴史を誇る謎の学園があるという…そこに入りこんだあなたは、美少女のクイズに答えない限り抜けだせない!!

シナリオ1
税抜価格8800円
(会員価格7920円)


▲1年代表：芹沢博子、学級委員もやっている優等生。3人の中では、いちばん優しく教えてくれます。


▲2年代表：万城目ユリ、新体操部副部長の健康少女。ちょっとムズカシイ、手強い相手


▲3年代表：神宮寺 静、生徒会長、日舞が趣味のお嬢様。このお姉様は、カンタンには合格させてくれないヨ

▼学園を代表する3人の女の子があなたに出題、正解すれば良い事が待ってるゾ！ 今までに無いグラフィックスの美しさも話題だ♥

▽PC8801SR以降5"2D 4枚組 FM音源対応／アナログRGBモニタ限定 マウス／ジョイスティック対応

▼PC9801VM以降5"2HD／3、5"2HD5枚組 FM音源対応 アナログRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボード／マウス対応 要MS-DOS

▽通販でお申し込みの方は、この商品に限り消費税サービス、送料無料、通販手数料サービスとなります！

GUNBUSTER トップをねらえ!

GunBuster

GAINAX製作の超面白OVAが3Dモデルとなり君を撃つ！

★アニメファンを狂嬉させSFファンをうならせた、あのトップキャラ達がゼネプロに勢揃い！ 充実のラインアップに加え、今後も続々新作リリース予定!!



ガンバスター（ソフビ組立キット）9800円（会員価格8820円）、ユング・フロイト、タカヤ・ノリコ、アマノ・カズミ（キャスト製）4800円（会員価格4320円）、マシーン兵器RX-7ノリコスペシャル（ソフビ&メタル）8800円（会員価格7920円）

絶賛発売中♥



近日発売予定 乞う御期待！

キャラクターデザインに菊池みちたか氏、明貴美加氏 新田真子氏を迎え超豪華版で進行中!!

テレホンショッピング・サービス

この頁のGP商品で欲しい商品があったら…

①欲しい商品の種類、個数、値段をしっかりと確認して下さい。
②下記の時間に、0422-22-1980ゼネプロ通販部へ電話で申し込んで下さい。
③申し込みされてから2～3日で宅配便が届きます（地域によって異なります）
④「代金」＋「手数料500円」＋「送料500円」の合計を宅配便のおじさんに渡して下さい。ただし「代金」が5000円以上の場合、「送料500円」は、無料となります。

午前11:00～午後08:00まで受付（東京店のみ）

0422-22-1980

GP大バーゲン!!

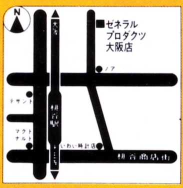
11月3、4、5日

通販バーゲン期間・10月30日～11月2日
（GPC会員バーゲン期間・10月23～29日）

バーゲン会場はゼネラルプロダクツ東京店（下記地図参照）

詳細は10月25日発売のホビージャパン当社広告をご覧ください。GPC会員の皆様には、ダイレクトメールにて割引商品情報をお知らせします。





株式会社 ゼネラルプロダクツ

ゼネラルプロダクツ SINCE 1982

水・木曜定休日　平日12:00～20:00 日・祝10:30～20:00
東京店・本社　〒180　東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1
東町ビル2F　☎0422(22)1980
大阪店　〒544 大阪市生野区桃谷1-5-22　☎06(718)0588
通販ご希望の方は商品代金＋送料500円を、本社の「通販部」係まで現金書留、郵便為替または郵便振替にて送金して下さい。郵便振替の振込先は「東京8-350836 株式会社ゼネラルプロダクツ」です。通販部は本社にあります。通販部電話　12:00～20:00

★ゼネラルプロダクツでは、おなじみ『ロードス島戦記』の商品も各種取り扱っております。詳しくはお電話にてお問い合わせください。


もし、キミが女の子しかいない島に行ったら…どーするっ?
わたし、『ガルパラ』のステファニー。ゲームの舞台になるアンマン島の王女よ。わたしに逢いたいアナタ…王宮まで来てね。わたしの望むモノを持って来てくれれば、イイコト教えてあげるワ…。
GIRLS PARADISE
ガールズ・パラダイス
楽園の天使たち
PC-88R/H/A/E版 ¥7,800(5"2D 5枚組)
PC-98シリーズ(3.5"、5")、FM77/AVシリーズ、X1シリーズ、MSX2/3.5"2DD、X68000
ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
TWILIGHT ZONE III
長くて甘い夜
今度のトワイライトはここが違う!
●前作よりもR.P.G.色が濃くなって、BGMが増えたよ。
●自動マッピングがついて3D迷路の不得意な人も迷子にならないよ。
●プレイヤーの相手をする女性が増えたよ。
●体位攻撃のバリエーションが増えたよ。
各¥7,800円
■開発機種
PC-88R/H/A/E版、PC-9801/3.5"2DD、PC-98/5"2DD、X1/5"2D、MSX2/3.5"2DD
CAT FOOD
PET


らん・らん♬
RUN RUN 狂走曲
きょうそうきょく
オー・イェイ・ブギ!!
サイコーだぜベイベェ!!
日本一
おまたせし

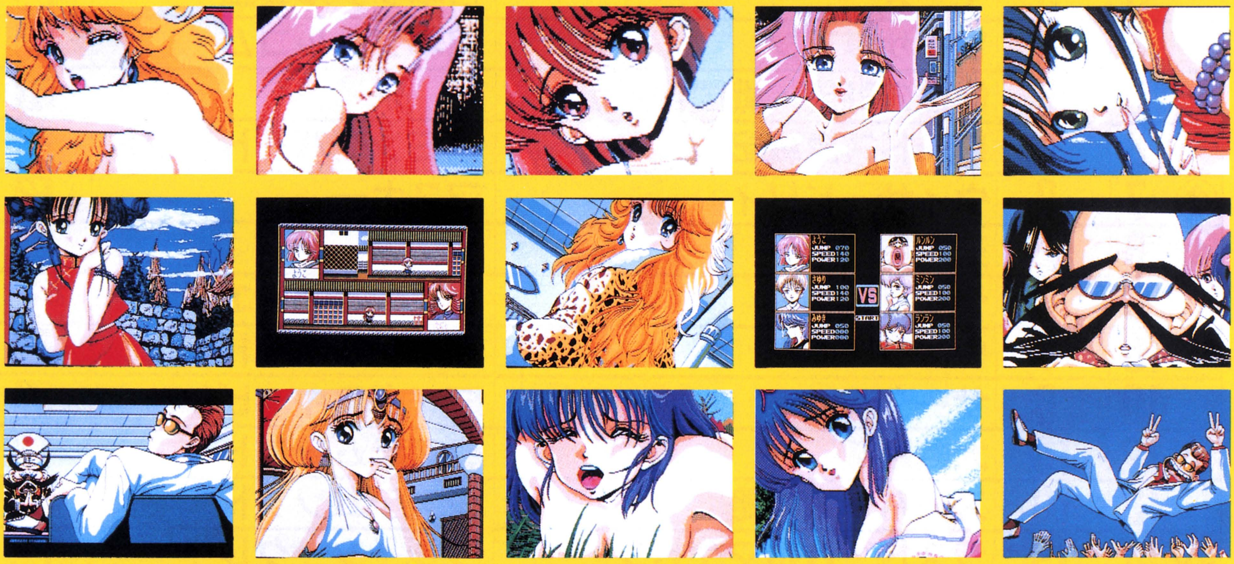
●寿命がちぢむ ●Jr.が天空を仰ぐ ●目に入れても痛くない

アクションロールプレイシミュレーションが合体

めざせ！世界大会!!監督、私達はどこまでもついていきます!!

●さぁ、トライアスロン世界大会に挑戦です!!あなたは監督となり、コーチとなり、自分が鍛え上げげた女の子達10人の中から、そのコースにマッチした3人をセレクトし、対戦チームと対決します。●試合数も、もりだくさん！まず、国内選抜戦に出場し、国内全国大会、アジア大会、ヨーロッパ大会、そして最後のアメリカ本土での決勝戦へと勝ち進んでいかなければなりません。●女の子達は、それぞれ個性豊かです。足は速いが力が弱い、力は強いが持久力がない………また、コースにも色々な要素があります。山あり、谷あり、起伏にとんでいます。コースの状況をシミュレーションして、的確に人選を行って下さい。さらに、勝負の結果は女の子達のパラメーターに変化をもたらします。つまりひとりの女の子を使いすぎると、いくら持久力のある子でもヘトヘトになってしまいます。逆に、うまく使えば女の子達はますます元気に成長して行きます。つまりロールプレイングのキャラクタを育てるのと同様です。試合の後に、女の子のデータがディスプレイに表示されます。このデータを参考に、次の試合の作戦を練って下さい。●コース日には、敵の進路を邪魔するためのアイテム、体力を上げるためのドリンクなどなど、楽しい要素がいっぱい落ちています。そして、いまさらながらのかくれアイテムもあります。●勝負に勝てば、お楽しみの大人の時間がやってきます。ただし、勝ったときの程度によって女の子のサービスの加減が違います。僅差で勝った場合はちょっとだけ、大差で勝った場合は大放出、という感じです。つまり、自分がゴールしたときに敵チームをどれだけ引き離すか？がポイントです。●表示されるデヘ、デヘへ、ウッヒッヒ………うっ、どぴゅっ！画面は、なんとフル画面！もちろんエルフおなじみの超ビューティフルなグラフィックです。●怒濤のサービス精神で、2人一緒にゲームができるモードつき！友達とわいわい言いながらゲームが楽しめます。●もちろんBGMもビッコンビッコンに効いています。ハートをゆさぶるサウンドを心ゆくまでお楽しみ下さい。

スタッフが命を削って仕上げた名画ギャラリー



ました！88版 SR以降 5"2D×4 10/16(月)発売

PC9801版(VM以降5"2HD·3.5"2HD×2)

※LT·XA·XLシリーズを除く。要640K

大好評発売中 定価7,800円

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品品、機種、メディアを明記の上
エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、
メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

élf エ·ル·フ
株式会社 エ·ル·フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

SOFT EXPRESS
ソフトエキスプレス



SOFT TOP

急上昇／上昇	前月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
急上昇 1	10	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
2	1	イースⅡ	日本ファルコム	
3	3	イース	日本ファルコム	
4	2	ソーサリアン	日本ファルコム	
5	5	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
6	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
上昇 7	9	ウィザードリィ	アスキー	
上昇 8	12	三國志	光　栄	
8	8	テトリス	ビー・ピー・エス	
10	7	ヴァリスⅡ	日本テレネット	
10	6	サーク	マイクロキャビン	
上昇 12	14	大戦略Ⅲ	システムソフト	
13	10	スーパー大戦略	システムソフト	
急上昇 14	19	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
15	15	水滸伝	光　栄	
上昇 16	17	ハイドライド3	T&Eソフト	
上昇 17	―	銀河英雄伝説	ボーステック	
18	15	スタートレーダー	日本ファルコム	
19	13	スナッチャー	コナミ	
上昇 19	―	マイト アンド マジック2	スタークラフト	

●集計対象：2000人（8月8日～9月7日）

 イラスト/迎　夏生



今月のランキング解説

今月のリーダーズトップ20では、史上初、シリーズ3作が上位独占となったぞ。もちろんシリーズとは『イース』のことだ。『ワンダラーズ フロム イース』が先月10位の登場とちょっと心配だったけど、やっぱり来たなって感じだね。最近はやや疲れが見えていた『イース』も3位につけてるし。こうなると当分はほかのソフトは近寄れないだろうなあ。おまけに『イース』人気につられたのか、ランク外に落ちていたＲＰＧまで息を吹き返してきたぞ。
はっきりいって、今月は『イース』シリーズが全て、というカンジのチャートでした。

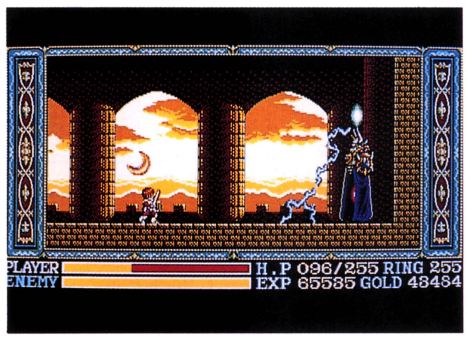
20

総得票数	得票数
349	298
1955	266
806	173
1494	130
889	111
1036	110
640	64
595	55
252	55
129	49
235	49
83	44
430	41
216	30
268	25
210	22
17	17
250	16
305	15
109	15

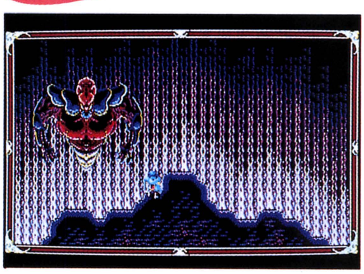
今月のピックアップ PICK UP

1～3位『イース』シリーズ （日本ファルコム）

とうとうというか、やっぱりというか、1位から3位までを独占してしまった『イース』シリーズ。3作の得票数の合計は700を越えている。これは、有効投票数2000の3分の1以上という、ものすごい票の集めかただ。リーダーズソフトトップ20開始以来、シリーズで上位を独占したソフトというのも初めてなら、これだけの票をかき集めたソフトというのも初めて。これを超えることができるソフトは、ひょっとしてもうこれから先2度と出ないかもしれないぞ。
この状態が、はたしてどのくらい、いやいや何年ぐらい続くのか見当もつかないくらいに熱狂的人気を誇る『イース』シリーズでした。



10位 サーク （マイクロキャビン）



今月は順位を落として10位にランキングした『サーク』。さすがに『イース』の壁は厚かったけど、新定番ソフトとして、安定した人気を集めるようになったね。マイクロキャビンとしては、まだ第1作めのＲＰＧなのに、この人気の高さは、はっきりいってリッパです。ぜひシリーズ化してほしいね。

▶21～30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	大戦略	25	シュヴァルツシルトⅡ
22	R-TYPE	27	大戦略Ⅱ
23	ジェノサイド	27	ウィザードリィ4
24	天下統一	29	D.C.コネクション
25	プロ野球ファミリースタジアム	29	アークス

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ!
(今回の情報は8月1日から31日までのデータを集計したものです)

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	価格
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円(5D,3.5D)
2	3	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t	9800~14200円(5D,3.5D,R)
3	2	大戦略Ⅲ	システムソフト	PC98	9800円(5D,3.5D)
4	7	天下統一	システムソフト	PC98	9800円(5D,3.5D)
5	8	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円(5D,3.5D,R)
6	—	ディスクステーション6号	コンパイル	MSX2	1940円(3.5D)
7	4	ヴァリスⅡ	日本テレネット	PC98,PC88SR,MSX2	8800円(5D,3.5D)
8	—	きゃんきゃんバニー	カクテル・ソフト	PC98,PC88SR	5800円(5D,3.5D)
9	—	ファンタジーゾーン	電波新聞社	X68000	7800円(5D)
10	5	ジェノサイド	ズーム	X68000	8800円(5D)
11	—	激突ペナントレース2	コナミ	MSX2	6300円(R)
12	—	水滸伝・天命の誓い	光　栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,	9800~12200円(5D,3.5D)
13	6	サーク	マイクロキャビン	PC98,PC88SR	8800円(5D,3.5D)
14	12	クリムゾンⅡ	クリスタルソフト	PC88SR,MSX2	7800円(5D,3.5D)
15	—	サバッシュ	ポプコムソフト	PC88SR,X68000	8800円(5D)
16	—	カオス・エンジェルス	アスキー	PC88SR,MSX2	7800円(5D,3.5D)
17	—	神の聖都	スタジオパンサー	PC88SR	9800円(5D)
18	13	アンデッドライン	T&Eソフト	MSX2	6800円(3.5D)
19	16	銀　河	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2	6800~7800円(5D,3.5D)
20	—	やじうまペナントレース	ビクター音楽産業	PC98,PC88SR,MSX2	7800円(5D,3.5D)

●特に記載のない限り、価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る!

総合解説

今月のセールストップ20は、上位3位の顔ぶれが先月と同じ。まるでリーダーズトップ20みたいだ。先月からの生き残り組は、全部で11タイトルあるけど、先月の1位から8位までが全部残っているというのは、めずらしいね。

さて、新しくランクインしたソフトを見てみると、常連の『ディスクステーション』が、またしても上位につけていたり、人気ソフトが移植版で復活したりで、本当に新作っていえるのは少ない。『きゃんきゃんバニー』、『激突ペナントレース2』、『神の聖都』の3つだけだ。ちょっと寂しい気がするなあ。ひょっとして、8月は新作ソフトの数が少なかったのかもしれない。ということは、来月あたりは新作ソフトのラッシュで、チャートも大きく変わるかも。



キーワードはこれだ!!

野球

やっと待望の『激突ペナントレース2』が発売になったね。と思ったら、『やじうまペナントレース』もMSX2版の登場で20位にランキング。先月のこのコーナーで「最近はスポーツゲームといえば野球ゲームばっかり」なんていったばっかりだから、なんかヘンなカンジ。けど、やっぱり野球ゲームは人気が高いのかな。今年はまだまだこの秋から冬にかけて、ゲームアーツやナムコからも野球ゲームの発売が予定されているんだぞ。秋の夜長を野球ゲームで熱くする。うーん、トレンディ……?

11	激突ペナントレース2
20	やじうまペナントレース

戦国モノ

いままでは、日本の戦国時代を舞台にしたSLGといえば、とにもかくにも光栄の超ロングセラー『信長の野望』シリーズがダントツで有名だったけど、システムソフトの新作SLG『天下統一』も、発売以来なかなか快調にヒット街道を飛ばしているぞ。そのうえ、こんどはウルフチームからも戦国SLG『斬～陽炎の時代～』が発売になる。いままでは光栄の独占だった日本の戦国時代SLGにも、とうとう戦国時代が到来したってなわけかな。これからも、もっといろいろ出るといいね。

2	信長の野望・戦国群雄伝
4	天下統一

タケルのこと

キミがソフトを買いにいくお店には、ソフトの自動販売機タケルが置いてあるかな? 最近、このタケルが、なかなか渋いヒット作を出しているんだ。残念ながらセールストップ20では、ショップの店頭売りのチャートしか集計してないから、タケルのソフトがランキングすることはないんだけど、あのデービーソフトの『パワじゃん2』のデータ集や、『ソーサリアン』のオリジナル追加シナリオも、みーんなタケルでしか買えないんだぞ。

これからは、タケルの新作情報にも注目だね。

1	宇宙からの訪問者
2	パワフルまあじゃん2データ集
3	野球道

(タケル事務局調査/8月31日までの統計)

テトリス

今月はMSX2のROM版が限定発売になったこともあって、またしても順位を上げて、5位にランキングしている『テトリス』。もうすっかりセールストップ20の常連ソフトになってしまったね。パソコンだけじゃなくて、ファミコンやゲームボーイにも移植されてるし、ゲームセンターでも大人気。かくいうコンプティーク編集部でも、いまだに人気が高くて、ひっぱりだこなのだ。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●PiC万代店	☎025-243-5135
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●カトー無線	☎052-264-1534	●PiC小針店	☎025-233-5791
●富士音響	☎03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●COM	☎03-251-1523	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎092-714-5155
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●池袋WAVE5Fソフトハウス	☎03-981-0111	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P姫路店	☎0792-22-1221		
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356		

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊



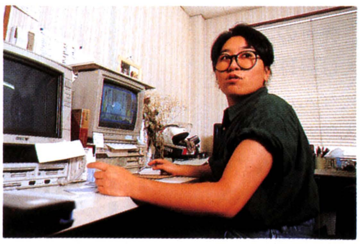
▲『ＳＶ』を仕上げ、ごきげんのナイトー氏



今回Ｔ＆Ｅソフトを訪ねた大目的は『ルーンワース』の取材とデカキャラの最終審査。審査はおいしい松阪牛のおかげで異様な盛りあがりを見せた。（その模様は隣ページのマンガを読んでね）

そしてその翌日、製作室へ出撃！まずナイトー氏にこんにちは。「いやー、ついに『ハイドライド３ＳＶ』が終わって、もう気分は最高！」ピースサインなどして、すっかりハイなナイトーさん。他の部屋を回った後、ふと見ると、何人かのスタッフと、ついたての陰でゴソゴソ。しばらくして聞こえてきたおしゃれな音楽は……？　おもわず顔をつっ込み、「ね、ね、これはなーに？」おお、できたてほやほやの『ルーンワース』のミュージック！ゲームデザイン＆総指揮だから、ほんと、お忙しそう。

次にのぞいたのは、『ルーンワース』のデザインルーム。あちらではモンスター、こちらでは町のマップ……いろんなグラフィックが同時進行中。まだ製作の本番はこれからって感じで、若いスタッフたちの顔には余裕が見え、モニターに向かいながら、キャワイイぬいぐるみとじゃれたりする。嵐の前の静けさかな？　これから、どんどん忙しくなっていくんでしょうね。でも、これだったら、年末の発売もバッチリですね！　みんな期待して待ってますよー。



▲『ルーンワース』のグラフィック担当、三浦さん



アスキー

80年代最後にして最大のイベント「ウィザードリィフェア」は10月10日東京・恵比寿カレッジミュージアムFAMEにて開催！　詳しくはアスキー情報電話(03)250-5600まで。須田PINと私の優しくも哀愁を帯びた語らいはきっとあなたを魅了するだろう……帝王君臨。

アーテック

この号が出るころには、きっともう『ダークレイス』をプレイした方も出てきていると思います。そう信じて現在、最終チェックに入っている今日このごろです（さて、いまは何月でせう？）。秋の夜長にＲＰＧ、なかなか風流だと思いません？

アートディンク

今月は追加ディスクのご案内をします。

1『ダブルイーグル』追加コース
2『南海の死闘』追加シナリオ
3『大海令』追加シナリオ第２弾

どれも通信販売専用ですからお店で売っていませんので、アートディンクにお問い合わせください。

アリス・ソフト

こんどは、秋だ、修学旅行だ！　というわけで、修学旅行エッチAVGだ！　怪奇よみがえった天狗が女性徒を襲う（ひでえ話）。
……私は知りませんよ！
そうだ！　ただいまBBSのテスト始動をしています。06-365-9635／1200／2400MNP5／24h／N81XN

アルシスソフトウェア

やっぴーっ！　いきなり新作情報だよ～ん。こんどのソフトは、３Dシューティングアクション『Knight Arms』です。対応機種はＸ68Kで、これまでの３Ｄゲームでは味わうことのできなかった何かを、このソフトで味わってくださいねっ！

ウインキーソフト

だれか、このコーナーをきちんと見ていらっしゃる方はおられますか？　もしいらっしゃれば、その方には申し訳ないのですが、今回も新作の予定はなし、とだけお伝えしておきましょう。でも、毎号かかさず見ていれば、そのうちいいこともある……と思いますよ。

ウルフチーム

ウルフには、常時６～10人くらいのスタッフが泊まり込みで仕事をしている。そんなスタッフがいつもお世話になっているのが、近くにあるファミリーマートだ。とくに午前3時～4時の間は、スタッフがよく出没する。ヒマな人は行って捜してみるのも一興だろう。

エス・ピー・エス

ビッグ・ニュース!!　第１弾は、アーケード版『プロテニス・ワールドコート』がＸ68Kへ移植決定でぇす。なんとエス・ピー・エスブランドになりまぁす。連日、ＰＣエンジンで鍛えてた開発チーム。きっと抜け目なく移植してくれることでしょう……乞うご期待!!

エニックス

新作のお知らせで～す。タイトルは、『ミスティ・ブルー』。オシャレな町を舞台に、すてきでミステリアスなドラマが繰り広げられます。原画は、人気アニメーターの恩田尚之氏、音楽は、あの古代祐三氏。ＰＣ88ＳＲ版で、この秋発売です。

クエイザーソフト

皆さん、『どろろ』は解けましたか？　えっ？　むずかしすぎる？　それでは最後の襖(ふすま)のメイロのヒントをひとつ。襖の色は４色で、春＝薄紫、夏＝緑、秋＝赤紫、そして冬＝褐色に対応しています。あとはお面が話すヒントの季節に対応する色をくぐればよいのです。

クリスタルソフト

『クリムゾンⅡ』ＭＳＸ２版は、ＭＳＸ２本体のカレンダーを利用して、セーブした日時がわかるようになっています。そこで、プレイする前に、BASICなどでカレンダーの日付や時刻を設定しておきましょう。そうすれば、よりゲームが進めやすくなりますよ。

クレスト

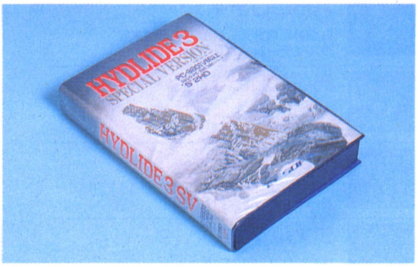
ハ～イ！　皆さんお元気ですか？『私鉄沿線殺人事件』もいよいよ大詰め、これからも楽しめるソフト、少しＨなソフトがめじろ押し！『天使たちの午後Ⅲ・番外編』も進行中！（も、もっと時間が欲しい。ついでにかわいい娘も欲しいッ!!）よろしくッ！

SOFT EXPRESS



プレゼント

今回のプレゼントは、なんと、ナイトー氏が苦労に苦労をかさねて、ついに完成したゲーム『ハイドライド3SV』なのだ！　PC98用ならではの美しいグラフィックに加え、イベントなども増えていて、まさにSPECIAL VERSION。諸君、このチャンスを見逃したりしたら、とんでもなくもったいない話だぞ。わたしゃ、好運な3名様がうらやまぴー！



〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル　コンプティーク
「『ハイドライト3SV』プレイしたい」係

呉ソフトウェア工房

『DUEL』の発売日は10月10日の体育の日です。もうすぐですねえ。そこで一句浮かびました。

いそがしい
ああいそがしい
いそがしい

ただひたすらに忙しくて、疲れているスタッフ一同です。

ゲームアーツ

長い充電を終え、ゲームアーツは一気に爆発！　来月にかけて各種新作の発売が続きます。とくに『FIRE HAWK（テグザー2）』はアクション好きのキミは見逃せないゾ。麻雀に燃えたい人には『雀皇登龍門』がおススメ！　SLGの『ハラキリ』もお楽しみに。

光　栄

本格派シミュレーションウォーゲーム『提督の決断』(WWⅡGameシリーズ第1弾)のPC98、3.5&5／2HDが、好評発売中。そして、音楽ファンにビックニュース！　歴史3部作オリジナルゲームBGMが、10月25日発売。燃えるような高ぶりがキミを待つ。

工画堂スタジオ

『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』。この記事が読まれる近辺で発売になるはずだ。本誌でも紹介しているとおり、シナリオの出来はもちろん、グラフィックは一見の価値ありだ。RPG大好きくんにお奨めの一作。おっと、『シュヴァ～』のPC88も発売のはず。いずれもよろしく！

コスモス・コンピューター

とーとつですが、『麻雀武蔵』FM-TOWNS版、移植進行中！　多彩なジャンルのグッドなBGMが、なんと16曲も用意されています。TOWNSユーザー様、よろしくね。またPC98用に、壮大な宇宙を舞台とした本格派SFシミュレーションを開発中、乞うご期待！

コナミ

突如コナミの冠イベント「Jrスーパークロス」が8月20日に実施されました。チビノリダーみたいのが30台も走る50ccエンデューロは圧巻でした。中学生の80ccではすごいテクニックも見せてくれました。皆さん、お疲れさまでした。ケガがなくてヨカッタ、ヨカッタ。

ザインソフト

新作『ディオス』まもなく完成します。とにかく「すごい!!」のひと言です。速いスクロールに美しいグラフィック。そして奥深いストーリーを用意しております。ご期待ください。『アルフェイム』も発売中ですので、そちらのほうもよろしくお願いします。

ジー・エー・エム

農村風スパゲティのつくりかた
①パスタをゆでる（約10分）
②タマネギ半個を短冊切りに、ニンニク、ベーコン(50g)とともにオリーブオイルでいためる。いため上がったら、唐辛子、コショウ、塩、オレガノで味つけ。
③パスタと混ぜて、出来あがり！

システムサコム

ときはもう秋。外もすっかり涼しくなり、徹夜ゲームにはもってこい(!?)の時期ですねェ。さてみなさん、『38万キロの虚空』はプレイしましたか？　もうそろそろPC98版とTOWNS版が出るので、みなさん、よろしく！　X68Kの『メタルサイト』もね！

システムソフト

『遊撃王／AIR COMBAT』を10月中旬にPC98シリーズ用で発売します。気軽な操作を重視。さらにカラーで描かれたサーフェイス画面でのドッグファイトをお楽しみください。またPC98では初めてのサイバースティック対応で、よりリアルな操縦感を味わえます。

ジャスト

あ～きが来～た～、あ～きが来～た～、あきが～来た～、
みんなでやろう～
ヴァルツェルやろう～、
た～の～し～いゾ～
暑い夏が終わって、さあ秋だ!!　ゲームの秋だ!!　ジャストの最新作『Valzell』バッ！

シンキングラビット

『倉庫番パーフェクト』いよいよ来月発売です。長い間お待たせしました。今年の年末は『倉庫番パーフェクト』で決まりです。もちろんお正月もね！　PC98、PC88、X1、X68Kユーザーの方、あともう少し待ってね。MSXはマイクロキャビンから出るよ。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

Newソフトかわら版

新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー!!

夜が過ごしやすくなって、ゲームをやるには最高の季節になったね。ソフトかわら版でも、秋から年末にかけて新作、大作の情報がたっくさん！　どれを買おうか迷っちゃうぞ。なお、価格は特に記載のない限り消費税を含まれてないからね。また、情報は９月13日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!



新作ソフト

RPG　ARCUSⅡ
PC9801、PC8801、MSX2・価格未定
ウルフチーム　11月予定

AVG　あぶない修学旅行
PC9801・5800円
アリス・ソフト　10月予定

SPT　アルバトロス2
PC98、PC88SR、MSX2・各9800円(98、88)価格未定(MSX)
日本テレネット　11月以降

SLG　ヴァルツェル
PC8801SR・価格未定
ジャスト　今秋予定

ACT　A-JAX
X68000・価格未定
コナミ　発売日未定

RPG　AD&D® ヒーロー オブ ランス
PC98、PC88SR／VA、X1t・各7500円
ポニーキャニオン　10月21日

AVG　キャンディ　キッス
PC98、PC88、MSX2、X68・各8800円
ジャスト　今秋予定

SLG　キャンペーン版　大戦略Ⅱ
PC8801SR・8800円
システムソフト　10月末

TBL　上海Ⅱ
PC9801、PC8801、MSX2・各6800円
システムソフト　10月予定

TBL　自己中心派麻雀パズルコレクション
PC8801SR・4800円
ゲームアーツ　10月中旬

TBL　雀皇登龍門
PC9801・9800円
ゲームアーツ　10月下旬

RPG　素戔嗚(すさのお)
PC9801・価格未定
エニックス　発売日未定

SLG　世界征服
PC9801・9800円
ビクター音楽産業　11月予定

TBL　倉庫番パーフェクト
PC98、PC88、X1、X68、・各6800円
シンキングラビット　11月予定

RPG　ドラゴンスレイヤーⅥ
機種未定・価格未定
日本ファルコム　12月予定

AVG　天使たちの午後Ⅲ　番外編
PC98、PC88、MSX2、X68・各8800円
ジャスト　12月予定

RPG　ディオス
PC8801・9800円
ザインソフト　10月中旬

AVG　ディストラクション（下巻）
PC8801・6800円
ソフトスタジオWING 12月末日

SLG　Duel
PC8801SR・8700円
呉ソフトウェア工房　10月10日

RPG　トンネルズ アンド トロールズ
PC9801、PC8801・各9800円
スタークラフト　12月予定

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スキャップトラスト
だいぶ涼しくなりました。皆さんはいかがお過ごしですか。体育祭、文化祭の準備で忙しくって……という人もいると思います。さて、11月１～３日と恒例のＮＥＣフェアが開催されます。東京池袋サンシャインに出展するため、新作ゲーム進行中ですので、お楽しみに！

スタークラフト
信じられないほど太ってしまったので、すこし前からダイエットしている。50日間で８kgくらい減量。運動のため、ローラースケートをしていたら、転んでカルバンクラインのズボンのひざこぞうに穴を開けてしまい、ニョーボにおもいきり怒られてしまった。トホホホ。

ソフトスタジオWING
この本が出るころには、皆さんは『DISTRACTION』（上巻）が終わっていると思います。なに!?　白鳥たちはどうなったかって。それに、はやく下巻がやりたい!?　それは、12月のお楽しみに。WING一同がんばっていますので、もうすこし待ってね!!

T&Eソフト
ゲームファンはもちろん、ゴルフファンが熱狂するゴルフゲームがついに誕生!!　その名もNEW３Ｄゴルフシミュレーション『遙(はる)かなるオーガスタ』。マスターズ開催地オーガスタ・ナショナル・ゴルフクラブと正式に契約しました。本物の３Ｄに乞うご期待。

テクノソフト
現在制作進行中のソフト『Herzog zwei』は、業界初！ の２分割画面同時全方向スクロールプレイができるんだ！ ゲームジャンル名もアクティブ・シミュレーションと新ジャンルで登場!!　シューティング要素もたっぷり含んだＮＥＷタイプをよろしくっ！

データウエスト
秋だ！　食欲の秋だ！　スポーツの秋だ！　読書の秋だ！　ゲームの秋だ！　データウエストがおすすめする秋のグルメ・メニューは『MEMORIES』『デュアルターゲット』の２本だ。どちらも美味(おい)しく遊んでくれ！

デービーソフト
ついにベールを脱いだデービーの年末向け新作第１弾は、なんとX68K専用の『フラッピー２』！　でっかいフラッピーやエビーラたちがフルスクロールアクションするおとなからこどもまで楽しめるゲームです。来月この欄で発表予定？ の第２弾ともども、ヨロシク！

ナツメ
みなさん、涙ながらの報告があります。やむをえぬ事情により、あと一歩というのに『キューティーハニー』の発売が中止となりました。コンプティーク読者の皆さんの、熱い支持をいただいていたのに残念です。でも、今後ともナツメをよろしくお願いします。

日本テレネット
優子ガレージキット(PC98、PC88、MSX)は大好評のうちに締め切りました。まだ届いてない人は、残念ですがハズレです。ゴメンネ。『アルバトロス２』はシックで優雅なゴルフゲームを目指してバリバリ開発中です。おサイフをふくらませて待っててね。

日本ファルコム
MSX２ユーザーの皆さん、たいへんお待たせいたしました！　ついに『ワンダーラーズ フロム イース』の発売が10月20日に決定しました。そして『ワンダーラーズ～』のCDも10月21日キングレコードより２タイトルが発売予定。みんなおこづかい貯めて待っててね！

バショウハウス
『エメラルド・ドラゴン』が本当に遅れてしまった！　本当にごめんなさい。遅れてもあたり前なんて絶対に思ってません。本当に反省しとります。でも、おもしろいから絶対に買ってね！　今月の付録よーく見て、ショップにかけこんでね。期待は裏切らないはず！

パック・イン・ビデオ
MSX版『シルヴィアーナ』。もうお楽しみいただけたでしょうか。かわいいキャラいっぱいのニュータイプ・アクションＲＰＧです。ぜひ一度お試しくださいね。
移植版では『バトルチェス』X68K版を鋭意開発中。次号で内容をお知らせしますよ。

SOFT EXPRESS

移植ソフト

AVG
DOLL(パラゴン セクサドール)
PC9801、PC8801SR、MSX2・価格未定
ハートソフト 11月予定

TBL
熱中派びんびん麻雀
PC9801・価格未定
ブラザー工業タケル事務局 発売日未定

SLG
HARAKIRI (ハラキリ)
PC8801SR・8700円
ゲームアーツ 12月1日

SLG
バトル
PC9801、PC88VA・価格未定
ジー・エー・エム 発売日未定

ACT
Knight Arms
X68000・価格未定
アルシスソフトウェア 年末予定

ACT
ファイアー ホーク(テグザー2)
PC8801SR、MSX2・各7800円
ゲームアーツ 11月2日

RPG
ファイナルファンタジー
MSX2・価格未定
マイクロキャビン 12月予定

SPT
プロ野球ファミリースタジアム'88
PC88VA・6800円
ゲームアーツ 10月27日

ACT
フラッピー2
X68000・価格未定
デービーソフト 12月上旬

SPT
プロテニス・ワールドコート
X68000・価格未定
エス・ピー・エス 発売日未定

RPG
BURAI
PC8801・8800円
リバーヒルソフト 11月予定

PC98

●エメラルド・ドラゴン(PC9801・価格未定)
バショウハウス 12月予定

●38万キロの虚空(PC9801・9800円)
システムサコム 10月中旬

●妖獣機甲兵Wer Dragon(PC9801・価格未定)
アルシスソフトウェア 発売日未定

MSX

●銀河英雄伝説(MSX2・8800円)
ボーステック 10月下旬

●XaK(MSX2・価格未定)
マイクロキャビン 12月予定

●シュヴァルツシルト(MSX2・9800円)
工画堂スタジオ 11月下旬

●探偵団X(MSX2・7800円)
ハート電子産業 10月末

●ワンダラーズ フロム イース(MSX2(+)・8700円)
日本ファルコム 10月20日

FM

●38万キロの虚空(FM TOWNS・9800円)
システムサコム 11月中旬

●デュアルターゲット(FM TOWNS・8800円)
データウエスト 11月20日

X1、X68000

●エメラルド・ドラゴン(X68000・価格未定)
バショウハウス 発売日未定

●棋太平 (X68000・価格未定)
エス・ピー・エス 発売日未定

●銀河英雄伝説 (X68000・価格未定)
ボーステック 発売日未定

●斬(ZAN)―陽炎の時代―(X68000・9800円)
ウルフチーム 11月予定

●シュヴァルツシルト(X68000・12800円)
工画堂スタジオ 12月予定

●ダブルイーグル(X68000・9500円)
アートディンク 10月13日

●バトルチェス(X68000・9800円)
パック・イン・ビデオ 年末予定

●麻雀武蔵(X68000・9800円)
コスモス・コンピューター 11月中旬

●夢幻戦士ヴァリスII(X68000・9800円)
日本テレネット 11月中旬

●やじ馬ペナントレース(X68000・7800円)
ビクター音楽産業 10月予定

RPG
魔晶伝紀ラ・ヴァルー
PC8801SR・8800円
工画堂スタジオ 10月初旬

AVG
ミスティブルー
PC8801SR・価格未定
エニックス発売日未定

ACT
メタルサイト
X68000・8800円
システムサコム 年末予定

AVG
メモリーズ
FM TOWNS・8800円
データウエスト 10月20日

ACT
遊撃王II AIR COMBAT
PC9801・8800円
システムソフト 10月中旬

SLG
ライヒスリッター
PC9801・価格未定
エニックス 発売日未定

ハート電子産業
MSX2用のパブリッシュウェア1号(『探偵団X』のデモやサンプル等が入ったお楽しみディスク)をもれなく差し上げけます! 切手420円分と住所、氏名、年齢、機種、ご意見を書き、〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業㈱MC係まで。

ハミングバードソフト
SPRITE EDITOR PRO-68K『テラッツォ』をお買い上げいただき、ありがとうございます。豪華パッケージに入っている「使用許諾契約書」をよく読み、「ご愛用者登録カード」を必ず出してね。バージョンアップやコンテスト等のユーザーサポートに絶対必要だからね。

PSK
『ザ・病院』のイラスト画を描いた漫画家の杉本佐和先生が、武市氏作『すかぽんII』の原画を担当することになった。ただ、聞くところによると、漫画家はプログラマー以上に締め切りが守れないらしい。
うーん、これは……こわい!

ビクター音楽産業
野原いっぱいにとんぼが占領する季節がやってきた。食欲の秋・読書の秋・スポーツの秋とやることがいっぱいでたいへんなのが秋なのだ。そんな秋にも「音楽の秋」という心休まる秋もある。今秋誕生の『ミュージアム4』でひと息入れる秋も楽しい。

ビー・ピー・エス
年末にむけてビー・ピー・エスでは、何点かソフトをラインナップ中ですが、もう少し発表はお待ちください。なにしろ開発から届いて来るのは……
　秋風や
　　ディスクにしみいるバグの声
なのです。

ブラザー工業タケル事務局
秋だす。我がタケル事務局も慰安旅行に行くんだす! しかし、そこは名古屋の土着企業。援助金はひとり1万円。これじゃ知多半島一泊がせいぜいだす。よそ様みたいに飛行機借り切ってハワイ旅行なんて、私たちには夢のまた夢なんでしょうか……。

ブレイン・グレイ
この間、久しぶりに田舎に帰ったときのこと。ひとりで町を歩いていると、なんと「マハラジャ建設予定」と書いてあるではないか!!「おおっ、ついに……」と驚いてしまった(岡山の話だよ)。みんなも、たまにはひとり歩きをすると、新たな発見があるかも……。

ボーステック
『銀英伝P&S集』は、おもしろいでしょう。こんどの敵はなかなか手強いぞ。さて、いよいよMSX2版『銀英伝』が発売になります。グラフィックは最高の出来です。最初から、PC88版よりバージョンアップしているので、たんなる移植とちがっておもしろいぞ。

ポニーキャニオン
今年の秋は、アメリカの超大作RPGが、ドドーッと上陸!?『ウルティマ』、『AD&D®』とめじろ押しで皆さん夜も眠れない日が続くことでしょう。新作の制作状況も、日増しに勢いづいてます。『AD&D®』は今後続々と新作が登場しますのでヨロシクネ。

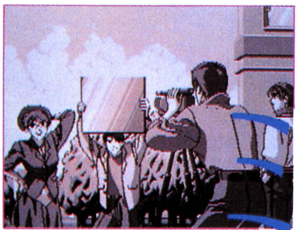
マイクロキャビン
ああ、ちまたはすっかり秋の気配。車道に舞う枯葉におもわず、涙してしまう……開発は順調です。ときどき涙で画面がにじんでしまうこともあるけど、負けないわ……。この淋しさにたえて、年末にはみんなをあっと驚かせるものをつくってみせるから待っててね。

マイクロネット
コニャニャチハ、パプコパです。皆の衆、『麻雀狂時代SPECIAL PartII・冒険篇』で、遊んでくれたべか? すんげ〜おもしろいという人もいるから、いちどは遊んでくれねーべか。『極道陣取りII』も年末発売予定だべさ。おっっっった のしみに!!

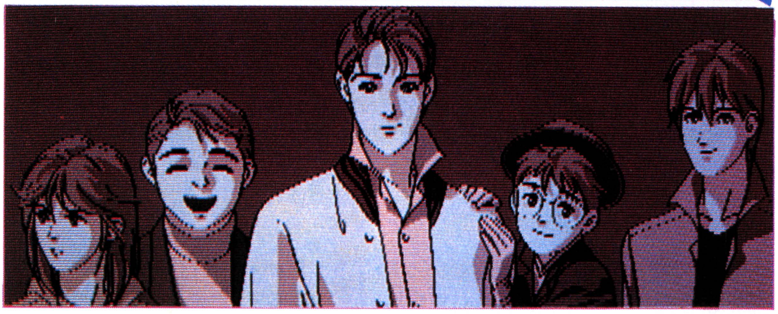
リバーヒルソフト
風涼しく心地よく、眠るのが惜しい秋の夜長。虫の声を聞きながらゲームを楽しんでいる皆さま、『BURAI』です。飯島健男氏、荒木プロ、SHOW-YAとリバーヒルの力を合わせた傑作がまもなく登場。乞うご期待。いまリバーヒル情報局で飯島氏の声が聞けるよ。







ミスティブルー



パソコンゲームではいつも意欲的に新しいタイプの作品製作を試みる、あのエニックスからまたまた、ニュータイプAVGが登場！

11月発売を目標に、グラフィック、ミュージック、ゲームシステム、どれをとってもひと味ちがうAVGをめざして開発絶好調！

SOFT EXPRESS
ミスティブルー
PC8801SRシリーズ　5D　価格未定
エニックス　☎03-366-4345

おしゃれな恋愛アドベンチャー

高校生活をともにすごした5人の仲間。ある事件をきっかけに、再びめぐりあったとき、彼らはもう昔には戻れないことを知る……。

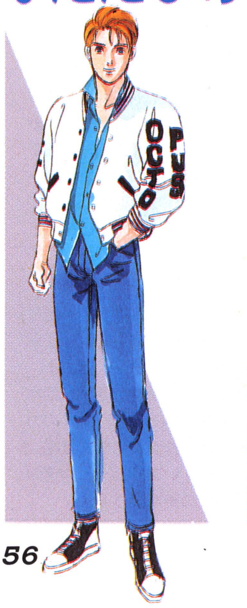
映像的、映画的なAVGに意欲的に取り組むエニックスの新作『ミスティブルー』は、あえて分類するならミステリータイプのAVGということになるだろう。しかし、おこる事件はあくまでもきっかけにすぎず、ゲームの主眼は若者たちの人間模様を描くことにある。AVGによくある推理ドラマではなく、最近人気の新感覚ドラマのノリなのだ。

そして、そのストーリーを盛り上げるヴィジュアルとオーディオも並ではない。キャラクターデザイン、原画に『魔龍戦紀』などのOVAで人気のアニメーター、恩田尚之氏。独特のシャープなキャラは見もの。音楽には『スキーム』その他の有名ゲームでおなじみ、パソコンミュージックの第一人者、あの古代祐三氏があたる。

そしてそのすべてをつなぐゲームシステムも斬新。なんと、コマンドはふたつ、「見る」と「話す」のみ。「見る」と、画面上のどれを見るかを選択、それがグラフィックでアップで表示される。「話す」と、フキ出しでどういう内容のことをしゃべるか選択、話す相手のことをよく考えてふさわしいものを選択しないと、進めなくなる。会話と要所にはさまるアニメでゲームは進行する。

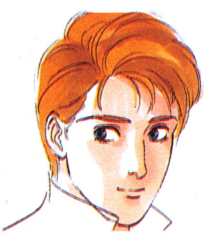
過激なHシーンに楽しいおまけモードもあり。注目の1本だ！

ふたたびめぐりあった、5人の仲間。しかし時はすでに…

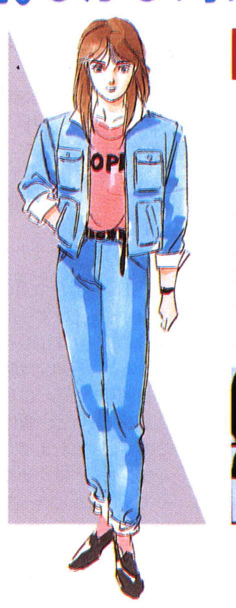


主人公、水上和哉はデビューを目前に控えた、新進ミュージシャン。ある事件をきっかけにしてかつての高校時代の仲間の5人に出会う。

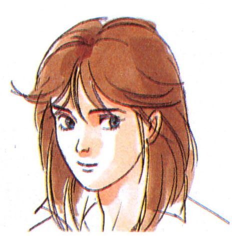
水上　和哉
●ミュージシャン●







藤木麻衣子
●モデル●





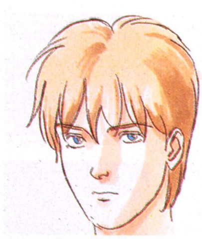
新しい物語の始まる予感



このゲームのキーとなる会話シーンでは、おのおののキャラクターが個性豊かな表情を見せてくれる。恩田キャラが光る！

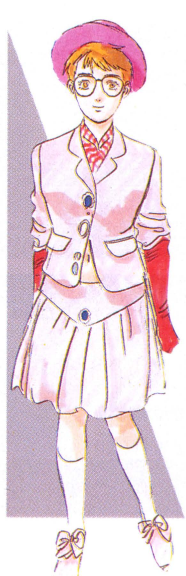
ミッキー高見沢
●ミキサー●







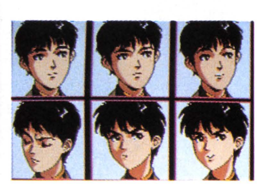
小川　裕太
●外車のディーラー●

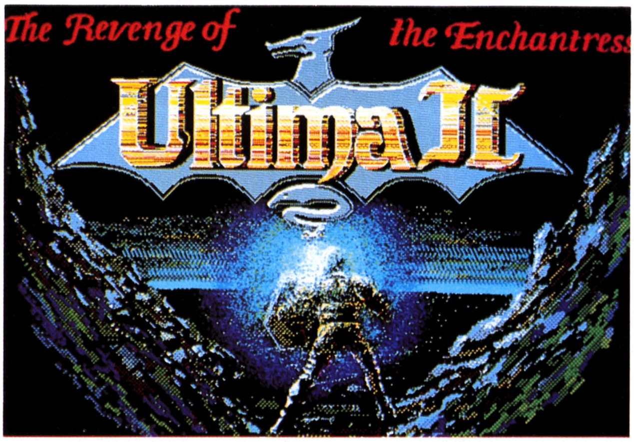




夏木　エリ
●OL●







RPGの西の横綱が3Dダンジョンのシステムをつくりあげた『ウィザードリィ』であるのならば、東の横綱こそが平面マップ形式をつくりだし、なおかつそのシステムの完成度を作品ごとに高めていった、『ウルティマ』であろう。そのなかでも、今回紹介するこの『ウルティマⅡ』は、前作の『Ⅰ』を継承しながらも、さまざまな点で意欲的な試みを取り入れており、ファンの間でも支持の高い作品である。いままでにも一度発売されていたが、このたびグラフィックを大幅に改善しての再登場だ!

ロールプレイングゲームの原点、ここにあり!

SOFT EXPRESS

ウルティマⅡ

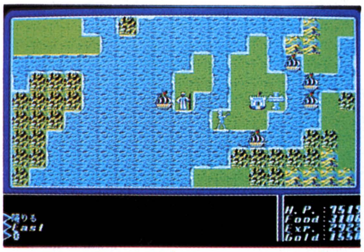
PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
X1ターボ
PC88VA.MSX2
5D / 3.5D　7800円〔税別〕
ポニーキャニオン　☎03-221-3161

RPGをあまり好きではなくても、パソコンゲームファンであるならば、一度はその名前を聞いたことがあるにちがいない、超ロングランソフト『ウルティマ』シリーズ。その第2作目にあたる『ウルティマⅡ』が装いも新たに、再登場することになった。現在、数多く発売されている平面マップタイプのRPGに使われているシステムは、ほとんどこのゲームが生み出したといっても過言ではないくらいで、プレイしてみても古さを感じさせない。それどころか、元祖の強みで余計なシステムを使っていないために、最近のものよりも楽しみやすく、好感さえ持ってしまうぐらいである。

さて、そのストーリー。前作の『ウルティマⅠ』で倒した魔導士・モンデインの弟子で、時空を旅することのできる魔女・ミナクスの登場により、再び世界は危機におちいる。その世界を救うべく、遙(はる)かな太古から未来、さらには宇宙にまでひとりの勇者が戦いの旅を続ける……。

もちろんプレイヤーは、その勇者。剣士から盗賊までの4種の職業、4つの種族のなかから、この勇者を選び出して、ミナクスを倒す旅に出るわけである。

さぁ、キミも時間と空間を超えた旅に出発するんだ!



▲これが通常のマップ。パーティ方式は採用していないので、戦闘もこのまま行う



▲ダンジョンや洞窟内では3D方式になる。パラメーターを上げていかないとツライぞ

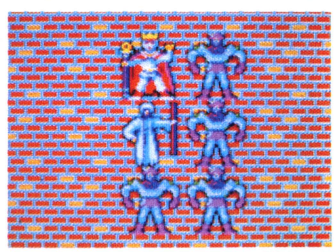
ワンポイントチェック

何よりも、全体が流れるように進んで行くのがヨイ。キャラも感情移入しやすくなっているゾ。

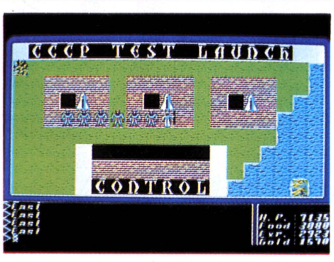




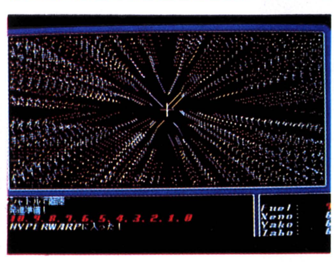
◀戦いで得たHELMを使い、ブリタニア城の全景を見る



◀良い子はロード・ブリティッシュに喧嘩を売ってはダメよ



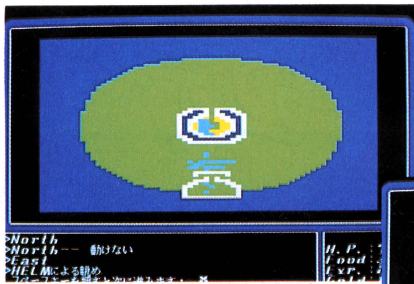
◀ソ連(?)にあるシャトルを拝借して、一路宇宙へ!



◀我、いざ宇宙へ行かん! 目指すは、惑星「X」だ!!

にぎやかな敵さんたち





伝説の時代



B.C.900000



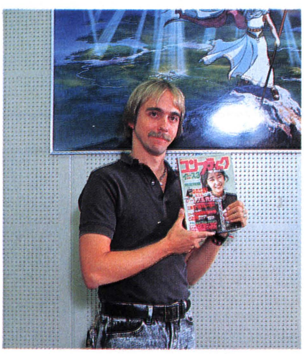
A.D.1423



A.D.1990

時空を超えて
戦いは続く…

あのロード・ブリティッシュに



◀このお方こそが、かのブリタニア国の王であらせられるロード・ブリティッシュだ！



◀この秋にTV放映されるファミコン版『ウルティマⅥ』のCFでは国王の服装を……

この８月、このページで紹介した『ウルティマⅡ』とファミコン版『ウルティマⅣ』の宣伝のために、制作者のロード・ブリテイッシュ（本名リチャード・ギャリオット）氏が来日。われわれコンプティークと㊣編集部は共同でインタビューのお願いをした。

今回、ポニーから発売されるニューバージョンに関しての感想は、いかがでしょうか。

「ポニーとは、もう２～３年のお付き合いになりますが、その関係は非常に強力で親密なものとなっています。このたびのニューバージョンに関しても、私はその関係が良い形で反映したと思っております」

アメリカでは、すでに『Ｖ』が発売されていて『Ⅵ』の登場も近いということですが、その内容について聞かせていただきたいのですが。

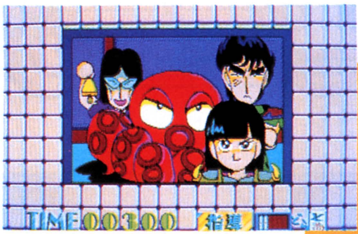
「日本でのこれらの発売は、まだ多少先になると思いますが『Ⅳ』～『Ⅵ』というのは、私にとっても初めての試みで、最初から連作として制作しています。これらの日本版への移植には、日本のひとびとのフィーリングなども取り入れるつもりでいますので、ぜひ楽しみにしていてください」

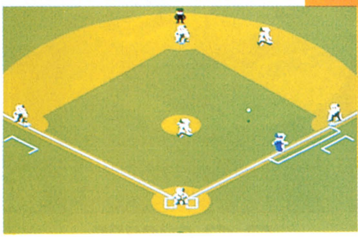
もうじき発売の『Ⅲ』、移植進行中の『Ｖ』。そしてもちろん『Ⅵ』、『Ⅶ』と、『ウルティマ』はまだまだ続くぞ！



◀かずかずのわれわれの質問に、気持ち良く答えてくれた

インタビューしちゃった!!





プレゼンティッド バイ ゲーム アーツ！
新作ゲーム大集合！



『自己中心派』で頭をひねり、『ファミスタ』で体をきたえ(?)、『ハラキリ』で精神を高める!!
多才なジャンルをそろえて登場、ゲームアーツの新作大紹介だ!!

ひと味ちがうマージャンパズルはいかが？



SOFT EXPRESS

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション

PC8801SRシリーズ 5D 4800円〔税別〕
ゲームアーツ ☎03-984-1136

あの『自己中心派』が今度はなんとパズルゲームで登場!!
ずらっと並んだ麻雀牌のなかから一定のルールにしたがって同じ牌を取り除いていくタイプ。じつはこれ、昔からある麻雀牌を使うひとり遊びで、「二角取り」というのが元になったパズルゲームなのだ。牌を取る順番、同一牌の組み合わせ方を考えながらゲームを解け！ そして困ったときには指導モード!! 指導棒を1本使えば、『自己中心派』でおなじみのドラ夫、ミエ、タコのなかから誰かが登場し、個性的な指導をしてくれるぞ。
さあ、君も今日はこれで徹夜だ!!

ワンポイントチェック
ツアーモードで見られるデモの内容は次回作、『自己中心派ＲＰＧ(!!)』の内容にそっているのだ!!

ルール！



◀これは最初からすべての牌が表になっている最も簡単な面。ルールに慣れるには、まずこれから始めよう！



▲また、牌を結ぶラインは2回まで曲れるのだ



▶同じ絵の牌を選び、線をひくことでそれを取り除く。ただし表になっている牌上に線をひくことはできない。



◀季節牌を取るとタイムが増える。同じようにドラを全部取ると、以後1組とるごとに5秒増え、タコ牌を取れば指導棒が1本増える



君はどれを選ぶ？

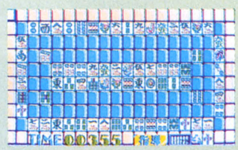


▲ゲームは全部で9パターン。ツアーモードでは、順番に全画面をクリアしていくのだ

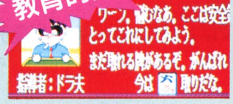


青い色の牌は最初は裏返しになっている。四方の牌を取り除けば、表になるぞ。牌をどういう順番に取っていくかが重要になってくるぞ





教育的指導







ドラ夫は的確、ミエは感覚的に。タコは指導無効か、まれにルールを無視して4枚の牌を取り除いてくれる

ツアーモード

1面クリアごとにおなじみのキャラのデモが表示！



もう秋だけど
「ファミスタ'89」今、開幕！



ファミリースタジアム 89年度ペナントレース版

PC88VA 5D 6800円〔税別〕
ゲームアーツ ☎03-984-1136

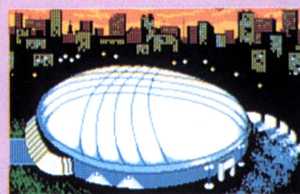
このゲームは前作『VA版ファミスタ』の単なる選手データバージョンアップ版ではない。システム面でもグーンとパワーアップ。"野球らしさ"もグーンとアップしている。チームが自作できるなんてのはあたりまえ、刻一刻と変化する選手の体調までデータ化してるので失投、エラーをする選手も出てくるけど、そんな奴は他チームの選手とトレード！

うーむ、野球選手の悲哀を感じるなあ……。機能以外にも前作の2倍になった処理速度や『ファミスタ』上級者とでも互角に戦えるほど強力になった思考ルーチンなども見逃せないぞ!!

ワンポイントチェック
本物のプロ野球と同じく、ふたつの球団が新しく生まれ変わった。当然ユニフォームもチェンジ!!

グラフィックも新

●球場は4つに増設●



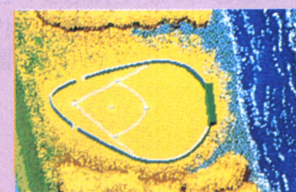
◀ドーム球場。これは前作にも登場しましたね



◀青空球場。これもまた前作にひきつづいて登場



◀USA球場。これは新登場！ 広いぞおお!!



◀河原球場。これも(新)。横に流れるのは多摩川か？

システムアップにともなってグラフィックも一新。野球場やら背景やら試合後のニュースやら、大変美しい!!



©株式会社ナムコ

ハラキリ 前号にひきつづき新画面到着！



前号の紹介にひきつづき、さらに新画面到着！ 前号にのせられなかった分を含めて紹介しよう!! (PC8801 SRシリーズ 8700円〔税別〕 12月1日発売予定)

ゲーム画面



イベント



開墾

◀おっと、黒船来航！ 吹けよ神風!! 季節ごとにやってくる多彩なイベントが楽しい

不作



武将たち



◀登場する15人の大名のうち、先月のりそこなった2人です

海賊











冒険風脱ぎ麻雀だ!

いまや麻雀も多様化時代。ただモクモクとやってるだけじゃつまらない。そんなブームにのっかって、マイクロネットからは『麻雀狂時代スペシャル』の続編『麻雀狂時代スペシャルII・冒険篇』がお目見えだ！　お金をためて、アイテム買って、ほとんどノリはRPG。恋人を助ける冒険だけど、少しくらいハメをはずしたってかまいやしないさ。どんどん脱がせて、きれいな肌を拝んじゃおう！

SOFT EXPRESS

麻雀狂時代スペシャルII 冒険篇

PC8801SRシリーズ X1ターボ　5D　6800円(税別)
マイクロネット　☎011-561-1370

前作で「中大人」「M・カトー」等の強豪雀士たちを相手に、見事に麻雀大会優勝をはたした主人公。だが、大会が終わって応援席を見ると、いままで応援してくれていた今日子ちゃんの姿がない！　そこには1通の手紙だけが残されていて……。

何者かにさらわれた今日子ちゃんを救うために、君は町中の雀荘をまわってそこの店員の女の子と勝負して勝たなければならない。勝ち続けてお金をためていくことが、今日子ちゃんに近づく唯一の道なんだ。勝負は3回戦でトータル点数の多い方が勝ち。勝てば女の子が気前よくサービスしてくれちゃうぞ。

勝負の決着がつくと、結果にかかわらず、その店で売っているアイテムを買うこともできる。このアイテムは種類もさまざま。なかには相手を少牌にして、あがれなくしてしまう強力なものまであるんだ。ただし、買えば買うほどそのアイテムは値上がりしていくので注意！　途中でセーブもできるので、対戦相手のくせをつかみながら気長に攻略していこう。

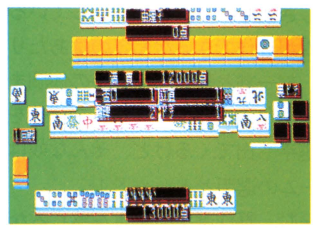
四人対局モードでは、7人の女の子の中から任意に3人の相手を決めて対戦できる。相手がみんな女の子だからといって、油断してハコテンにされたりしないようにね！

ワンポイントチェック

場面ごとに変わるBGMが雰囲気を盛りあげてくれる。ふたつのモードがついてくるのがうれしいね！



◀雀荘はこんなにあるぞ。かたっぱしからあたっていこう



◀麻雀画面はこんな感じ。へへへ、マンガンツモったぞ！

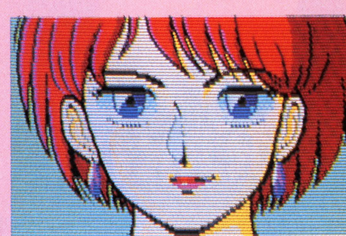


◀左に並んでるのがアイテムだ。どれを買っていこうかな

勝てば当然女の子が…

負ければ脱ぐ！　これが脱ぎ麻雀の鉄則だ(当たり前か)。女の子によって見せ方はさまざまだけど、どれも粒よりの美人ぞろい。バシバシ勝って、1枚残らずはぎとってしまおう！

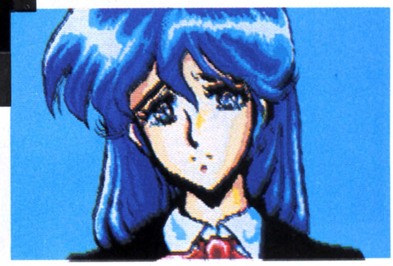




わたしに勝てて?







『アルフェイム』は設立6周年目を迎えるザインソフトの新作だ。内容はというと、超能力を持った転校生の企みを阻止するという、学園ミステリーアドベンチャー。随所に盛り込まれたアニメーションシーンもストーリーを盛り上げる。高校を卒業してしまったキミも青春時代を思い出すにちがいない。

目覚めよ、神秘のサイコーパワー!

SOFT EXPRESS

アルフェイム

PC8801SRシリーズ 5D
PC9801シリーズ 3.5D
9800円〔税別〕

ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

俺の名前は池内良。サンルート高校に通うオチコボレだ。ある日、進学クラスにいる俺の親友、奥内武が飛び降り自殺してしまった。

警察は受験ノイローゼによる自殺と断定したが、俺には信じられなかった。「僕は殺される」という内容の武からの手紙を受け取り、その意を強くした俺は、3バカトリオの安西宏一、徳本透（もうひとりはもちろん俺）とともに武が殺された謎を調べ始めた。

ストーリーはこの後、謎の転校生の登場や良の超能力への目覚めへと展開する。そして、武と転校生の関係も判明し、良は事件の核心へとせまる……。

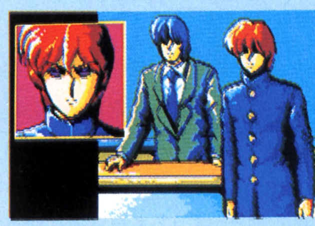
ゲームの操作はキー入力のわずらわしさを解消するフルウインドウ方式だから簡単。ザイン・ソフトの作品としては珍しいアドベンチャーゲームだが、5周年記念作品ということで、内容的にもずいぶん力が入っている。

98版で4枚、88版で8枚という大作、腰をすえてじっくり取り組もう。

ワンポイントチェック

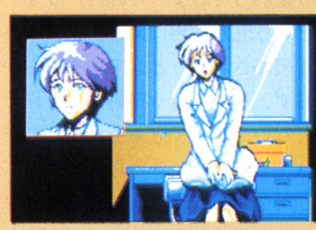
スタンダードなスタイルのAVGだが、おもしろがらせようといういろいろな工夫のあとが見える。

こいつが謎の転校生だ!

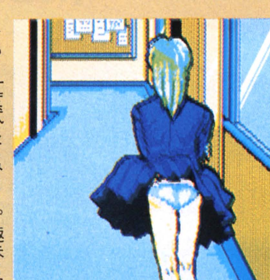


▲サンルート高校でもずば抜けた成績を誇る天才児。どうやら超能力で支配する国家をつくろうと企んでいるらしい

超能力を試してみよう!



▲超能力を発見するきっかけになったのが、医務室での独り言。先生のスカートのなかが見たいという若者らしい好奇心(?)が引き金になったのだ



▶もう一度試してみよう。趣味と実益を兼ねるとはこのこと？？？

武、なぜ死んだんだ?



▲死んだ武の手には21という数字が書かれていた。どういう意味があるのか？

情報収集はまめに、地道に、が基本



◀3バカトリオの宏一と透。持つべきものは友だちだね



▶用務員。死体の第一発見者。理美のカバンを預かっている



◀良の恋人の理美。武が死んでから理美の身に異変が起きる



アークスII

ウルフチームの壮大なファンタジー世界“セイクリッドファンタジーシリーズ”の新作『アークスII』が登場。前作から10年後の時代を舞台に、グッとオトナっぽくなったピクトが主人公となって活躍するゾ。魔剣ペイル・フェイスをめぐる新たな冒険に、キミも参加してみないか！

邪悪なるウォーレンの野望を打ち砕け！

SOFT EXPRESS

アークスII

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ　5D／3.5D　8800円（税別）
MSX2、X68000

ウルフチーム　☎03-5273-4795

いや正直な話、まさかあの、『アークス』の続編が出るなんて、コレっぽっちも思ってなかった。そもそも『アークス』ってすごく完成度が高くて、ストーリーもキチッと完結してたもんね。

じつは、『II』では世界の様子がすっかり変わってしまったのだ。ウォーレンという邪悪な男によって、アルカサスが侵略されようとしているにもかかわらず、もう金竜や精霊は姿を現そうとしない。そこで立ち上がったのが、前作でも登場したわれらがピクト。

この成長したピクトをじっくりファンにみせてくれるために（かどうかはしらないけど）、ビジュアルには大幅にアニメーションを採用。原画を『マクロス』などでおなじみの垣野内成美サンが担当、絵コンテや動画も一流のアニメスタッフが手掛けるなど、クオリティの高さは保証済みなのだ。

気になるシステムの方も、工夫がいっぱい。キャラクターの行動によって“弱虫ピクト”とか“ドラゴンスレイヤー”という通り名がつくネームフィードバックシステムや、気が合わないとパーティに入らないワガママなキャラクターたちの存在など、ちょっと新しいＲＰＧを体験したいキミにピッタリのゲームだ。

ワンポイントチェック

前作の改良だけだけでなく、新しい試みもどんどん取り入れた意欲作。ビジュアルは一見の価値あり。



▲移動画面は前作とちがってトップビュー（上から見おろす感じ）になった。スムースなスクロールと独特の色彩感覚に注目！



▲パーティは最大３人まで。でもゲーム中に仲間になってくれるキャラクターは５人もいるゾ。う～ん、誰を仲間にするか迷いそう……

NEW戦闘システム　ビュー・ポイントアタックに注目！



『アークス』では複数の敵を攻撃をすることができなかったよね。でも『II』では、複数への攻撃はもちろん、相手のどの部分を攻撃するかということまで選択できるんだ。ってことは、戦闘のときに敵の弱点をさぐる楽しみも加わったわけだ。

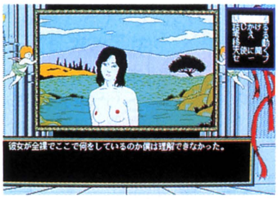


▲赤いマークを攻撃したいポイントに合わせてっと……。敵の弱点をねらい撃ちだっ！

第2巻も、衝撃的な名作浪曼文庫なのだ

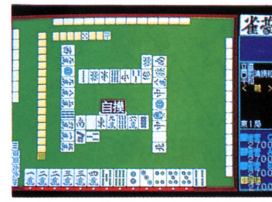
アソコの幸福
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 12800円〔税別〕
ツァイト ☎03-299-0461

『ねじ式』で話題を呼んだツァイトの名作浪曼文庫。第2弾は、ひさうちみちお氏の作品を忠実に再現したアドベンチャーゲーム。“変態”をテーマに、7編からなる、ユーモラスで論理的なエロティカル哲学の数々。夢と現実、空想と妄想が入り乱れる不思議な世界に、キミも入ってみないか？




癖まで覚える！　雀豪パワーアップ版

雀豪2 強知能版
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 9800円〔税別〕
ビクター音産 ☎03-423-7901

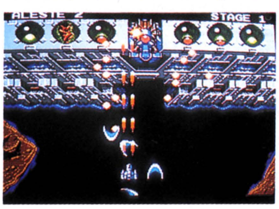


麻雀を打つとき、誰にでも役狙いや牌の切り方に癖がでるもの。これはそんな打ち方の癖を全部覚えていくという学習機能を持つ人工知能搭載のリアルな麻雀ゲーム。やればやるほどコンピュータもプレイヤーも成長して強くなるってわけだね。

人気シューティングの続編が出た！

アレスタII
MSX 3.5D 価格未定
コンパイル ☎082-263-6006

驚くほどの超高速スクロールで絶賛されていた、あの『アレスタ』のIIがいよいよ登場。自機もいちだんとバージョンアップし、特殊武器の攻撃方法もますます派手に華麗に変わり、ぐーんとおもしろさが増している。とにかくシューティングでは定評のあるコンパイル社だから、期待してまちがいなし！

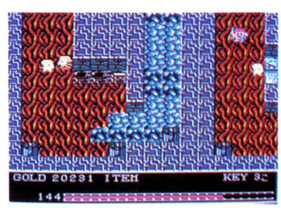




おまちかね。MSX版でもキミを釘付け！

シルヴィアーナ
MSX2 3.5D 7800円〔税別〕
パック・イン・ビデオ ☎03-5565-8732

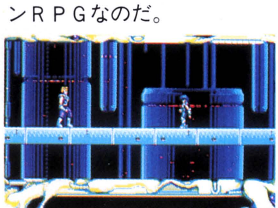
ファミコンで好評の『シルヴィアーナ』のMSX2版がついに出た。200画面のマップ、20以上のダンジョンと、広大な舞台のリアルタイムアクションRPG。かわいい敵キャラに、数々の隠されたミステリーが、キミを待っている！　果たしてシルヴィアーナのお母さんの病気を治すことができるかな？




謎の奇形生物とは!?　惑星を救えるか!?

ディオス
PC9801シリーズ / PC8801SRシリーズ {5D / 3.5D} 9800円〔税別〕
ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

西暦2231年、惑星ディオスで謎の奇形生物がひとびとを虐殺！　惑星を救うため、立ち上がった7人の戦士たちが見たものは？　プレイヤーは、ばらばらに動いている7人の戦士のうち、誰を選んでもOK。奥行きのある8方向多重スクロールを実現した期待のSFアクションRPGなのだ。

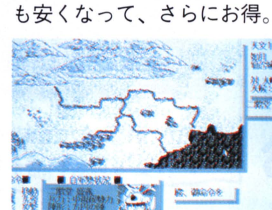



ラップトップでもシミュレーション！

斬 陽炎の時代
PC9801シリーズ 3.5D 7800円〔税別〕
ウルフチーム ☎03-5273-4795

ラップトップユーザーだってビジネスの合い間にゲームでひと息入れたいときもある。そんな人のために、98のラップトップ用の『斬』が発売される。ゲームの中身は元のものとまったく同じ。ただし、グラフィックはカラーから、渋いモノクロに。ディスクも1枚、値段も安くなって、さらにお得。





サ○バーコミックから、ソフトエクスプレスに、リセットちゃん乱入!?



 ●『天下統一』●システムソフト☎092-714-6236● PC9801シリーズ(98／Uを除く)／9800円〔税別〕

突如始まった隔月新連載、はたして次回は何が飛び出すか!?



多摩豊のパソコンゲーム考現学❶

大戦略

3カ月 集中連載



第2回 現代シミュレーションゲーム考

大好評のパソコンゲーム考現学。今回は、『大戦略』シリーズの、ゲームとして特異性について、さらにくわしくお話をうかがいます。
それでは多摩センセイ、どうぞ。

チャプター1 シミュレーションゲームとはどんなものか？

どうも、多摩豊です……。

先月、『大戦略』シリーズはシミュレーションゲームではないというお話をしましたが、その意味を理解していただくために、シミュレーションゲームについて若干ご説明しておきましょう。

シミュレーション（ウォー）ゲームとは、ある状況を数値で表現したモデルを作り、このモデル上で仮想の行動（作戦）を展開（再現）するという遊びです。もちろん“数値”といっても、これはただ数がならんでいるだけではありません。わかりやすいように図版やグラフなどを使います。

たとえば『バルジの戦い』の場合は、ボード上にアルデンヌ地方の地図が表され、その上で1944年の12月に行われたドイツの対連合軍反抗作戦が再現されることになります。プレイヤーが指揮する部隊はすべてその戦闘に参加したもので、戦場に登場する日時も史実どおりです。で、ここに登場する部隊などが、数値で表現されているわけです。部隊の移動力、攻撃力、防御力など、普通は数字にして表せないものを相対的に数値化し（タイガー戦車部隊はシャーマン戦車部隊より数倍強いというような情報をもとに数値化するのですが）、これをもとにゲームを進めます。

ところが、実際にはシミュレーションで現実の状況を完璧に再現することは不可能です。このために「抽象化」という作業が行われます。

「バルジの戦い」を本当に正確にシミュレートしようと思ったら、ひとりひとりの兵士の行動をすべて再現しなければなりません。しかし、両軍あわせて10万人以上の参加者全員の行動を再現するためには、ボード上に10万個のコマを並べなければなりません。これはちょっと大変です（コマを並べられたらたいしたものです）。そこでゲームシステムは、ひとつのユニットを1個連隊（これはゲームによっていろいろと変わってきますが）とする「抽象化」を行うわけです。

この「抽象化」は、あくまでも「シチュエーションをリアルに再現する」ために行われます。

数万人規模の兵員が参加した作戦であれば、1ユニットは師団（1万人規模）、連隊（数千人規模）、大隊（千人規模）程度になるでしょう。また、基本的に陸戦を再現する場合、空軍兵器、海軍兵器などの影響は大胆に「抽象化」されます。そうしなければ、ゲーム自体が複雑になりすぎて、プレイアビリティは著しく悪化することでしょう。

このように、シミュレーションゲームとは、再現すべきシチュエーションにあわせて、ゲームシステムから登場する部隊の内容、数までが細かく決められるものなのです。

チャプター2 『大戦略』とシミュレーション

では『大戦略』シリーズは、なぜシミュレーションではないのでしょうか？

これは、『大戦略』シリーズのユニット構成を見てもらえばわかると思います。

ふつう『大戦略』シリーズが扱うような国家間の全面戦闘は、1ユニット1個師団以上のスケールで再現されなければなりません。たとえば、日本の自衛隊でも現在13個の師団を持っているわけですから、これでも最低13個のユニットを必要とするわけです。

ところが、『大戦略』シリーズでは、1ユニットがたとえば戦闘機数種といったシステムとなっています。もし本

 イラスト／いしかわじゅん　模型写真提供／長谷川製作所

当に現代の戦闘を戦闘機数種といったレベルで再現し、そのシステムで国家間戦闘を描こうと思えば、いったいユニットをどれほど使うことになるのやら見当もつきません。

同様に、『大戦略』シリーズには必ず「生産」というルールが用意されていますが、1日程度であるはずの『大戦略』の1ターンに、最新鋭の戦闘機が1編成分生産されるというのも不自然です。労働基準法違反です。



このように、『大戦略』シリーズには、いくつかの非現実的な部分があります。これが『大戦略』シリーズはシミュレーションではないということの意味なのです。

講師　五戸場玲治

【『大戦略』シリーズのシステム的特徴】

	 現代大戦略	 大戦略II	 SUPER大戦略	 大戦略III グレートコマンダー
ユニット&生産タイプ	ユニット種類14（パワーアップセットを含むと17、隠しコマンドを使うと30）。 最大部隊数32。 生産タイプ1（パワーアップセットの隠しコマンドによってのみ東側の兵器も使用可能）。	ユニット種類63。 最大部隊数は64。 生産タイプ8。	ユニット種類128。 最大部隊数は48。 生産タイプ48＋ユーザー作成分。	ユニット種類251。 最大部隊数は、2・3・4カ国戦がそれぞれ192・128・96（各国合わせて最大256）。 生産タイプ11＋ユーザー作成分。
命中判定&移動	攻撃側から先に命中判定。はずれた場合は防御側が反撃を行う。故に、先手有利となっている。 移動は1コマずつ行い、気に入らないときは最初からやり直す。	間接攻撃を採用し、離れた敵部隊に一方的に被害を与えることが可能となった。戦闘判定が攻撃側・反撃側同時となり、先手有利ではなくなった。 移動可能な範囲をカラーで表示させる機能（MOVE・MODO）を採用。	間接攻撃を廃止した。また、武器による先制権を設定し、先手有利をなくしている。 MOVE・MODEは継承。	“リアルタイム・オペレーションシステム”を採用、ターン・フェイズを廃止し、カウント（時間）という概念を新たに設けている。マップの規模は128×128ヘックス。
占領の条件		建物に耐久度を設け、占領はその耐久度をなくすことで完了となり、1ターンで占領を終了することが難しくなった。	歩兵が侵入した時点で建物の占領は完了したとみなされる。	
その他の特徴		部隊の補充が不可能となり、それに替わって部隊の合流・分散機能が新たに追加された。 専用のエディターセットで、ユニットデータを作成・編集可能。		“ブラインド・モード”採用、兵器ごとに視認可能な範囲が決められており、範囲外の敵部隊はマップに登場しない。視界は高高度・低高度・陸上＆海上・海中の4層に分かれており、それぞれの層によって視認できる範囲が違う。 “マルチ・スタック”方式を採用し、1部隊の中に同じ階層の兵器を4小隊まで含ませることが可能となった。また、1ヘックスの中に、階層の違う部隊を4部隊までスタックすることも可能である。

チャプター3 『大戦略』の意味あい

しかし、これこそ『大戦略』シリーズを優秀なゲームとしている理由でもあります。

大胆な「省略」と「抽象化」を基本とするゲームシステムは、本格的に現代の戦術・戦略理論を知らない人間にでも遊べる、遊びやすいゲーム環境を作り出しています。そして、「生産ルール」を導入したことにより、プレイヤーは自分好みの部隊の編成を行うこともできるわけです。

手軽にウォーゲームを楽しみたい人間にとって、正確なシミュレーションに対するこだわりよりも、面白くて遊びやすいゲームの方が意味があるのは明白でしょう。

重要なのは、そのゲームがいかにおもしろく、そして遊びやすいかなのです。その点で、『大戦略』シリーズは、アメリカにも例がないほどの成功を収めたといってもよいのかもしれません。

ゲスト講師 浜田一穂(航空評論家)

【アメリカ現用戦闘機の実例】



グラマン
F14
トムキャット

全幅 19.55m〜11.65m
全長 18.87m
全高 4.88m
自重 18,320kg
最大速度 マッハ2.34
主武装
20mm機関砲(1)、フェニックス(4〜6)、スパロー(4)、サイドワインダー(2)
特徴
アメリカ海軍主力戦闘機として大型空母に搭載。空母を中心とする機動部隊を空からの攻撃に対して防衛する。可変後退翼は、離着陸時は広げて揚力を得、高速時は後退させて抵抗を減らす。AWG-9レーダー火器管制システムは目標探索距離200km以上。24機の目標を同時処理、うち6機にフェニックスを誘導。乗員2名。



マクダネル・ダグラス
F15
イーグル

全幅 13.05m
全長 19.43m
全高 5.62m
自重 12,520kg
最大速度 マッハ2.5
主武装
20mm機関砲(1)、スパロー(4)、サイドワインダー(4)
特徴
アメリカ空軍主力戦闘機。空中戦で敵戦闘機を撃破し、戦場上空の制空権を獲得する。実用戦闘機最大の推力重量比は、高機動性を実現。単座戦闘機最高度のレーダー火器管制システム(目標探索距離150km以上)。乗員1名。



ジェネラル・ダイナミックス
F16
ファイティング・ファルコン

全幅 9.45m
全長 15.08m
全高 5.01m
自重 7,620kg
最大速度 マッハ2.0
主武装
20mm機関砲(1)、サイドワインダー(2〜6)
特徴
アメリカ空軍主力多用途戦闘機。制空、地上攻撃の両面の任務を遂行する。ブレンデッド・ウィングボディーにより抵抗少なく機内容積増大を可能にした。そのため小型の割に兵器搭載量が大きい。乗員1名。



マクダネル・ダグラス
F/A18
ホーネット

全幅 11.43m
全長 17.07m
全高 4.66m
自重 10,460kg
最大速度 マッハ1.8
主武装
20mm機関砲(1)、スパロー(2)、サイドワインダー(4)
特徴
アメリカ海軍主力多用途戦闘機(Fはファイター、Aはアタッカーの意味)。F14の補佐として使用されることが多い。および対地攻撃任務。外側に開いた双垂直尾翼は高機動性を維持する。レーザー目標指示装置と赤外線暗視装置を取り付け、地上攻撃も可能。乗員1名。

講師　多摩 豊

【形になった現代戦】

『大戦略』のテーマとなっている現代戦。これを理解する一番簡単な方法は、これを描いた映画を見たり本を読んだりすることです。とはいえ、第三次世界大戦を描いた作品はそう多くはありません。

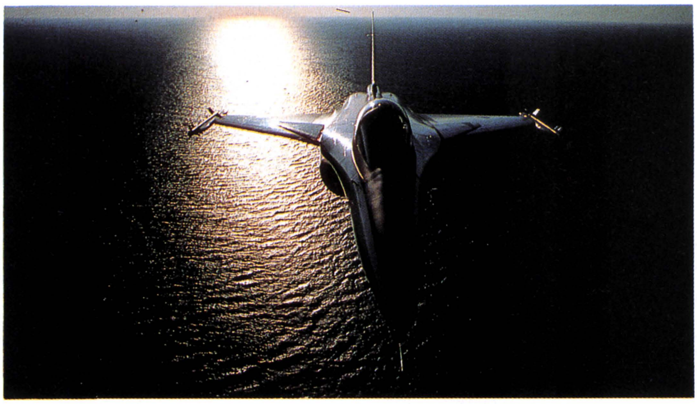
小説の世界では、第三次世界大戦ものというのは少し前にちょっとしたブームになりました。そのなかで、いちばんすすめられるのはトム・クランシーの『レッドストーム作戦発動』（文春文庫）でしょう。この小説では、ソビエト軍がＮＡＴＯに戦闘をしかけるという形でストーリーが進行し、その過程で現代の戦略・戦術・個々の兵器の意味がどのようなものであるかまでが描かれています。戦略に対する兵器の意味あい、地理的要因など、『大戦略Ⅲ』をプレイするうえで結構役にたつ考え方が学べるかもしれません。

このほかにいわゆる解説書としては、『21世紀の戦争』（光文社）、『Ｆ16戦闘機のすべて』、『Ｆ14トムキャット』、『Ｆ15イーグル』、『Ｆ18ホーネット』、『ミグ戦闘機』（以上原書房、今回ゲストの浜田一穂氏の訳書）などがあります。

映画に関しては、さすがに正面きって第三次世界大戦（または現代戦）を描いたものは少ないようです（なにしろ制作費がバカになりません）。そのなかで、多くの方がご覧になったと思われるのが『トップガン』です。この映画は戦争の映画ではありませんが、アメリカ海軍が全面的に協力して撮影された訓練シーン、ここは一見の価値があるでしょう。登場する戦闘機はＦ14トムキャットとＦ5ファイティング・タイガーですが、こういった戦闘機の実際の動きを見ると、ゲームに対する感情移入度も大きく変わってくるものです。

この他に、登場する兵器を実感する方法としては、プラモデルがあります。

昔から飛行機のプラモデルの老舗として知られているハセガワ等から、Ｆ14、Ｆ15、Ｆ16、F/A 18それぞれのプラモデルが発売されています。また、戦車に関しても、タミヤからいくつか現代戦車のプラモデルが発売されています。自軍の主力兵器ぐらいは一度作ってみるのもいいかもしれません。



◀ポニーキャニオンよりセル＆レンタル中『ラファウル』。フランスの最新鋭戦闘機の映像が満載。



▶今回のゲスト講師浜田一穂氏の訳本。原書房刊



▲ハセガワは、同機種、同スケールでも、部品数の違いなどによって数種発売している。値段、箱の大きさが倍以上違うものもある



予告

さて、次回はいよいよ最終回です。『大戦略Ⅲ』を軸にしながら、このシリーズ全体の意味あいと評価を行う予定ですので、みなさんもお時間がありましたら『大戦略Ⅲ』を遊んでおいてください。

また、遠隔地同士のプレイを可能にした、パソコン通信上で行われる『通信大戦略』についてもくわしく説明していく予定です。

安田均の

パソコン版 AD&D® 製作日誌



秋だ。パソコン版AD&D®がついに出る！
さあ、楽しもうぜ！
と言いつつ、こちらはいま第3弾『ヒルズファー』の翻訳／監修のまっただなか。それに『プール・オブ・レイディアンス』のファミコン版なんかもあるし、あいかわらず楽しい仕事(?)の連続だぁ。時間が倍あれば天国なんだけどね。
さて、今回は新登場の“コンプ・コレクション”の話から。AD&D®も関係してるので、注目！

[パート13：パソコンと小説で楽しむドラゴンランスの巻]

予告よりひと月遅れになったものの、堂々“コンプ・コレクション”第1弾として登場の『ロードス島戦記コンパニオン』。もちろん、もう楽しんでもらってることと思う。パソコン版『ロードス島戦記』をテーブルトークRPG化したこの本、ビジュアル面にも力を入れたつもりだけれど、なんといっても遊んでほしいのは、テーブルトークの部分。そのため、ルールは『ソード・ワールドRPG』よりだいぶ簡単になってるし、シナリオも4本入っている。

だけど、テーブルトークはとにかく“慣れ”が一番。ということで、これをじっさいに遊ぶには――といった本も出る予定。それが、ついに！ 出版の『ロードス島戦記リプレイI――灰色の魔女』(仮題)だ。お～っと、これをコンプに載った人気爆発の連載リプレイ（1986・9～1987・4）をまとめたものと思った人、ちょっと残念。あれは“ロードス島世界”をD&D®というゲームのリプレイにしたものだった。いまやちゃんとRPGのルールも出たことだし、今回のリプレイは小説版“ロードス島戦記I”をもとに、これをロードス島戦記RPGで遊んだらというもの。だから、基本コンセプトは昔の連載と同じものになるけれど、今度は原作物RPGを遊ぶ感覚になったと考えてもらったらいい。もちろん、パーンやディード、カーラなどは総登場する。

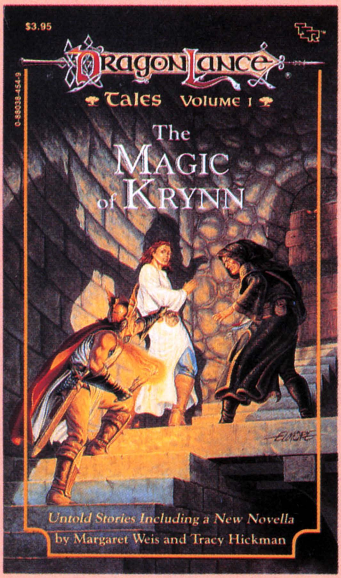
そのため、昔と同じように、グループSNEのメンバーが再び、ある晴れた秋の日（実は、大雨だったという説もある）、郊外のスポーツセンターに集まり、なんと1週間をつぶしてキャンペーン・シナリオをやり直したのだ(実は、日頃の運動不足解消を兼ねたレクリエーションだったという説もある)。GMはもちろん水野良、各キャラクターは最初の連載のプレイヤーとほぼ一緒（そう、ぼくも入ってます)。同じストーリーを2度やってもおもしろいのかと最初は不安だったけれども、そこはそれ、ルールは違うし、ストーリーも基本部分だけが同じで細部が違うから、思いもかけない反応が出て、なかなか楽しかった。これが原作物RPGのおもしろさというのだろうか。

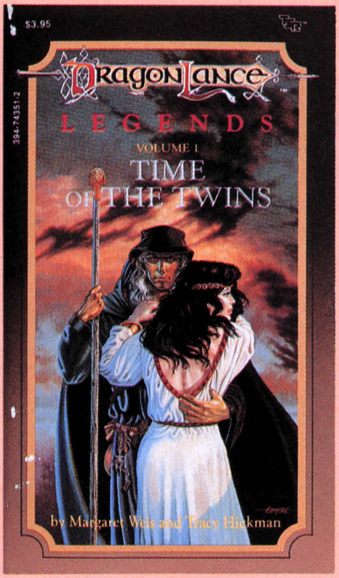
これをまとめた上記の本は、年末に出る予定（コンプ・コレクションではなく、角川文庫になると思う)。リプレイ・ファンの人、期待して待っててほしい。

ところで、“コンプ・コレクション”は、まだまだおもしろいものが出る。コンプ次号からは、“AD&D®日誌”と平行して、“『プール・オブ・レイディアンス』冒険日誌”(仮題) が登場するけれど、これにAD&D® パソコン・ゲームの魅力のすべてを解き明かす、いろんなコラムを書き加えた“パソコン版AD&D®コンパニオン”とも言うべき本が待機中。これまでパソコン・ゲームの本と言えば、攻略本まがいがほとんどだったけれど、AD&D®をそんなことですますのはもったいない、ということから、グループSNE“AD&D® 班”が全力で取り組む予定。乞うご期待なのだ。

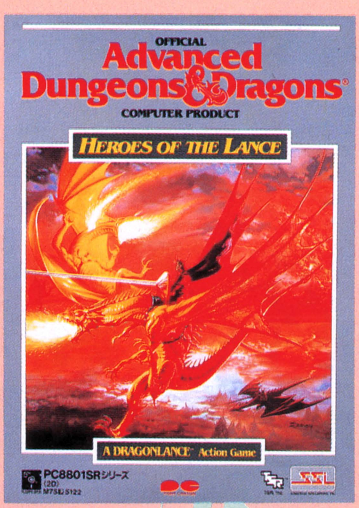
さて、そのAD&D®パソコン・ゲーム、何度も書いたけど『ヒーロー・オブ・ランス』が10月、『プール・オブ・レイディアンス』が12月と、ついに移植版が登場する。苦節1年、この連載も気がついてみたらなんと13回を数えるという長丁場になっていた。まあ、念願のゲームが出るので嬉(うれ)しいのだが、仕事のことを考えると、あんまり喜んでばかりもいられない。向こうでは、ちょうど同じ時期に、またもAD&D®シリーズの『ドラゴン・オブ・フレイム』と『ウォー・オブ・ランス』が登

イラスト／中野豪





◀左が『ドラゴンランス英雄伝』、右が『ドラゴンランス伝説』の原書。『英雄伝①クリンの魔法』は10月、『伝説①パラダインの聖女』(仮題)は11月、それぞれ富士見文庫より刊行予定



▲『ヒーロー・オブ・ランス』のパッケージ

場するという話だ。これはどちらも“ドラゴンランス”のゲーム。次号あたりで詳しいことは書けると思うけれど、片方がアクションRPG、もう一つは、初めて登場のシミュレーション・ゲームというのはまちがいないようだ。

というわけで、『ヒーロー・オブ・ランス』も出ることだし、ここでは背景になる“ドラゴンランス”世界について書いてみよう。

『ドラゴンランス戦記』のあらすじについては、知ってる人も多いはず。クリンの世界に“暗黒の女王”タキシスが魔の手を伸ばし、それを阻止するためにタニスを始めとする〈ランスの仲間たち〉が大活躍をする。彼らの構成が人間をはじめ、エルフ、ドワーフの戦士や魔法使い、盗賊など、AD&D®そのものの魅力を存分に発揮していたため、この作品は大きな人気を得た。

しかし、当面の危険は回避されたとはいえ、『ドラゴンランス戦記』ですべては終わったわけではない。ストーリーの最後で、魔法使いレイストリンは強大な力を得て、さらに何かを得るために〈上位魔法の塔〉へと姿を消した。

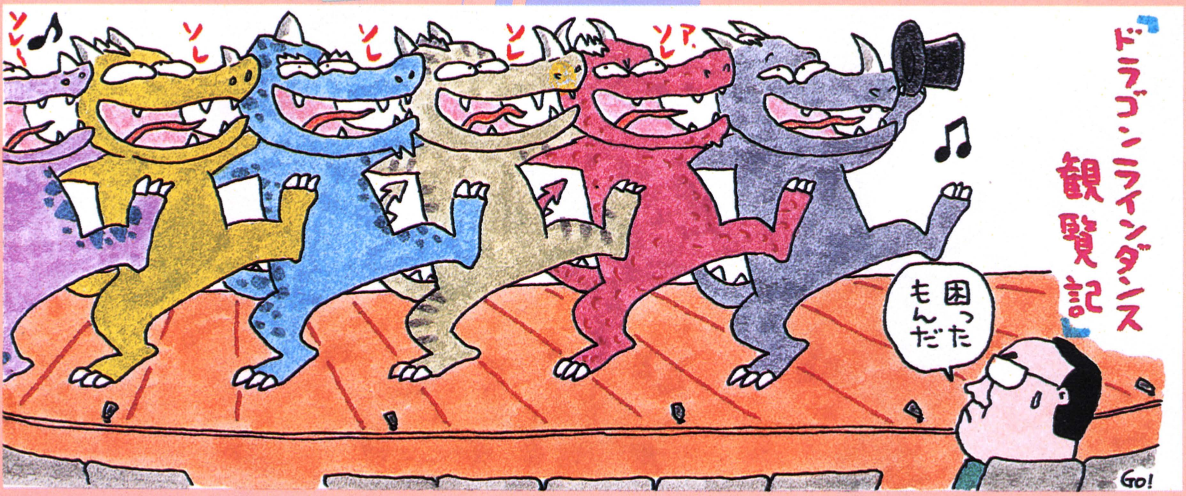
そう、“ドラゴンランス”の解決篇ともいうべき『ドラゴンランス伝説』(全6巻)が控えている。

ここでは、レイストリンはなにを目指しているのか、そして、どこへ行くのかという興味を中心にストーリーは展開される。そのため、ティカと幸福な結婚生活を送るはずだったキャラモンが再びからみ、一敗地にまみれ、レイストリンおそるべしとの認識をもったキティアラ、さらには、なんにでも首を突っ込みたがるタッスルらが中心に話は進む。新しいキャラクターとしてはエリスタンの愛弟子である美貌の女僧侶クリサニア、キティアラの片腕となるダークエルフ、ダラマールなどが登場。ストーリーは今度は、時間を超える旅へと進展するのだ。

当面、コンピュータ・ゲームは『ドラゴンランス戦記』の方を軸に制作されていくと思うけれど、“ドラゴンランス”世界を十分に楽しもうと思えば、この『ドラゴンランス伝説』は必読といえるだろう。

——などと、力を入れているのも、ようやく“伝説”の翻訳も終わって、年末から刊行され始めるから。“戦記”のエピソード集でもある『ドラゴンランス英雄伝』の翻訳ももうすぐ出るし、当面ドラゴンランス・ファンの人は、コンピュータ・ゲームと小説の2つが楽しめるはず。

ドラゴンだらけというのも、RPGらしくてなかなかいいもんだ。



特集
秋の新作ラッシュ

年末大作㊙情報付

話題の超大作・新作をドドーンと紹介。
年末の最新㊙情報だってスルドく満載。
読まなきゃソンの大特集なのであるぞ！





Super New Games
年末先取り超新作

Coming Soon
秋の最新作

ドラスレⅥに迫れ！

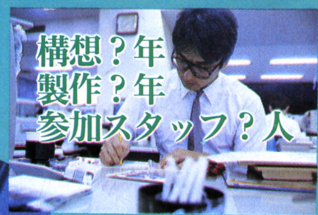
ファン注目の期待作、追撃取材第2弾!!

第１作以来、RPGの名作・話題作を発表してきたドラスレシリーズ。その最新作とは、いかなるゲームなのか？　その謎を追い、われわれはふたたび、突撃取材に出発したのであった。

ドラゴンスレイヤーⅥ
予告篇















ドラスレⅥは、究極のRPG？

先月号でもチラッとふれたが、ドラゴンスレイヤーシリーズの第6作目が、今年の末には発売される。そこで、われわれ取材班は、ふたたび立川は日本ファルコムに突撃したのであった。だが、「フフフ……詳しい内容は、もう少し待ってください。きっと皆さんが驚くような、超大作をつくってみせますから」と、詳細は来月号以降までの少しの間、秘密にしておきたいとのことであった。しかし、それで退いてしまっては、われわれも読者に対して立つ瀬がない。なんとか、少しだけでも情報をください！　と、しぶとくねばり、『ドラスレⅥ』の秘密、その片りんを探ってきたのである。

それによると「システムは、できる限り操作性を良くして、プレイヤーにわずらわしさを感じさせないものにしている」「パーティ編成は6人で、スタートから全員が揃っている」「マッ

　イラスト／盛本康成



快調に進む製作

あの地図に
秘められた謎とは？



すべてをかける
スタッフたち



いまはまだ
シュレッダー
だけが知っている……



製作を指揮する
井上部長



本年末、
発売予定！

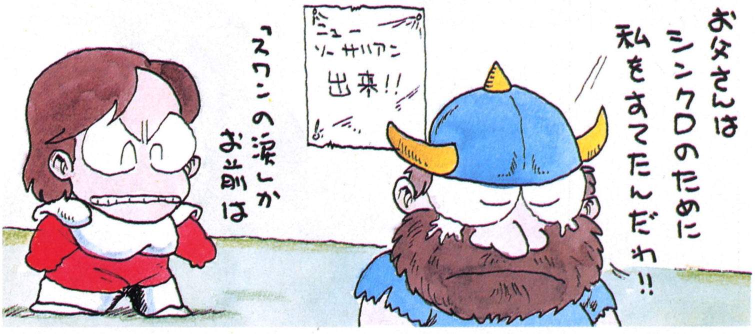


「あれは、超大作だ！」

乞う、御期待！

プは超巨大で、上から見た形式」とのことで、前5作をはるかにしのぐ作品を目指しているようであった。

　多数の名作をつくってきた木屋さんのチームが、担当パートにこだわらず、自由な発想で開発しているというこのゲーム、究極のRPGとは（以下次号）。



超新作

Rune Worth

Rune Worth, that the world of the boundary between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

ルーンワース

SUPER NEW GAME





神々の覇権争いのもと、人々が運命に翻弄されつつ生きる世界ルーンワース。この地のまんなかにある山脈で、ひとりの少年がある少女を助けようとして、山賊の頭領である父親を失う。父は死の寸前、息子に出生の秘密を明かし、少年は自らの運命を求めて旅立つ……。

話題のRPGいよいよお目みえ！

『ルーンワース』はコンプティークとＴ＆Ｅの競作企画で、本誌ではすでにコミックを好評連載中。８月号からは世界設定も紹介してきた。読んでくれてる？　じつは世界設定こそ、このゲームのポイント。もちろんゲームの最終目標はあるけれど、むしろ、その過程を、世界そのものを楽しんでほしいというのが、作者たちの願い。

だから、このゲームはいままでのＲＰＧにない特色がいっぱい。アクションＲＰＧなのに、戦闘による経験値稼ぎがなく、各能力はクエストやアイテムでアップ。アクションが苦手な人は逃げてまわってもいいんだ。またフィールドがなく、ゲームの世界は町や砦だけで構成され、ダンジョンもその中に隠されている。さらに、時間の観念があって、昼と夜とでは状況がちがう。

だが、いちばんの特色はプレイのしかたで、イベントの展開が異なることがあるって点だろう。たとえば、あるプレイヤーは人がさらわれるところに通りかかるかもしれない。だが、多くのイベントをこなしてから通りかかった場合は、すでにさらわれたあと……。

一度解き終えたらおしまいのゲームじゃない。二度、三度のプレイが楽しめるＮＥＷシステムなんだよ！



バラエティに富んだ町並み！

●Ｔ＆Ｅソフト☎052-773-7770 ●PC8801SR、MSX2／価格未定／12月中旬発売予定



ただいま制作快調！

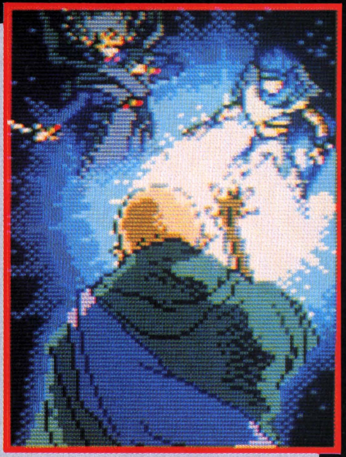


▲真剣にモニターに向かっているスタッフたち

年末発売に向けてがんばってる制作室をのぞいてきた。シナリオがほぼ固まり、これからが制作の本番。システムには、より良いものを求めて、次々新しい試みが加わっているらしい。T&Eのスタッフには「まあ、いいや」ってあきらめがないのだ。敵キャラも、ザコキャラひとつひとつにいたるまで、姿も動きも個性的。

グラフィックのほうは、まさにいま描きはじめられたところだった。ここでグラフィック面の特色も紹介しておこう。まず、町のグラフィックがすばらしい。建物が大きく、たいがいの建物は１画面に入りきらないくらい。それだけにひとつひとつの建物がていねいに描き込まれている。教会のステンドグラスの窓、水が流れている水道橋……、どれも個性的だ。

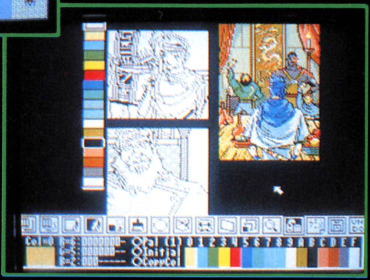
ストーリーを盛り上げるべく、ビジュアルシーンも豊富に採用。このページの上と右に載せたものはMSX版用で、ＰＣ88版ではもっと細かく描き込まれているんだぞ。



このゲームの大きな特色のひとつには、豊富な魔法というのもあるんだけど、この魔法の効果もちゃんと目に見える形になるそうだ。竜巻が飛ぶところや、敵の足元から炎が噴き上がるシーンなんてのは、きっと見ものだ！



▲これぞ、ザコキャラ誕生シーン。こんなふうにアップにして、ていねいに描き込んでいくんだよ



▶灰下善美氏のキャラデザインに忠実に！　とのよぴかぱさんの厳命に、スタッフはスケッチとにらめっこで描いてます

『ルーンワース』スタッフ ただいま危ない会議中!!



〔大賞〕

公募デカキャラ採用作決定！



▲神奈川県横浜市・奥田孝明くん、おめでとう

『ルーンワース』デカキャラ募集には力作がいっぱい寄せられ、審査員はおおいに頭を悩ませたが、ナイト一氏のイチ押しでこの作品に決定！　その他の優秀作など、くわしくは巻末コミックのあとの「デカキャラ入選作発表」を見てね！

トンネルズ＆トロールズ

SUPER NEW GAME

カザンの戦士たち

パソコンゲーム化決定！

RPGファンに朗報！　あの『トンネルズ&トロールズ』がついにパソコンゲームになっちゃうのだ！　開発にはスタークラフトとアメリカのニューワールドが合同でアタック。さっそくスタークラフトの花田さんにくわしい話をうかがってきたぞ！

今冬発売に向けていよいよ製作開始!!



◀『T＆T』を熱く語る開発総責任者の花田氏

アメリカでの『D&D®』発売を皮切りにはじまったテーブルトーク RPG の一大ブーム。『トンネルズ＆トロールズ』（以下『T＆T』）は、その当初に『D＆D®』に対抗して発売された歴史の古い RPGなんだ。日本では社会思想社から文庫本タイプでルールブックが発売。それ以来、高い人気を保持し続け、現在でも追加ソロシナリオがぞくぞくと発売されている。

その『T＆T』のパソコンゲーム化が、このたびついに正式決定となった。発売予定は今年の暮れ。プロジェクトはすでに年末に向かって着々と進行し始めているぞ！

製作にあたるのは、ごぞんじスタークラフトとニューワールドの『マイト＆マジック』コンビ。ただ、開発のパターンがこれまでとはちょっとちがうんだ。いままではニューワールドが製作、スタークラフトが移植というかたちだったけれど、今回の『T＆T』に関しては完全な両社共同開発。ゲームシステムとシナリオをニューワールドが担当し、画面構成とプログラムをスタークラフトが担当するという両社の長所を最大限生かした開発方式なんだ。

さて、気になるストーリーの方だけれども出発点はソロシナリオ3の舞台にもなっているガルの町。最大4人までのパーティを組んで、冒険者たちは多くのクエストが待つドラゴン大陸へと旅立っていく。ノンプレイヤーキャラクターをパーティに組み入れることも可能で、戦闘システムにはキャラクターのグラフィックが実際に動き回るタクティカルコンバット方式を採用！　遊び心を刺激されちゃうね。

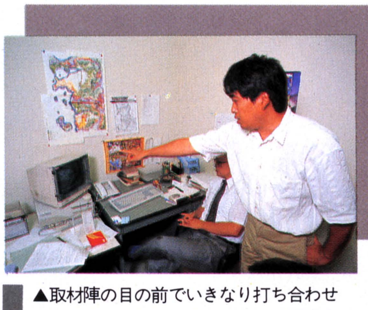


◀ややっ！　奥にはうっすらとテスト画面が……

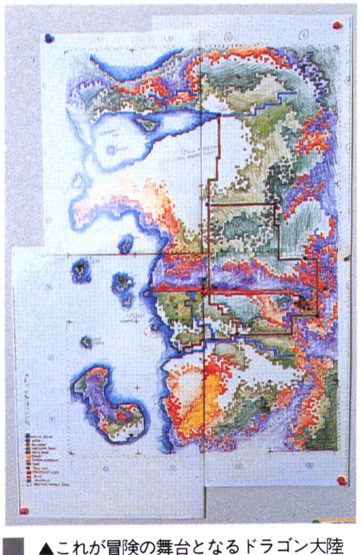
アメリカ版に先がけて発売される日本版『T＆T』。ちょうどパソコン版の『AD＆D®』と発売時期が重なることもあって、スタークラフトもニューワールドも燃えに燃えているぞ。完成まではまだ少し時間がかかるけど、それまでにはぜひテーブルトーク版のソロシナリオをプレイしておこう。人物や地名について知っていればそれだけで楽しみは数倍だぞ。年末が楽しみだね。



▲フラッとあらわれた、プログラマーの山口さん。手には製作中のディスクが…



▲取材陣の目の前でいきなり打ち合わせを始めるおふた方。ナマナマしい現場！



▲これが冒険の舞台となるドラゴン大陸の全マップだ。広大なフィールドに壮大なスケールのアドベンチャーが展開する

●スタークラフト☎03-988-2988●PC98、PC88SR／価格未定

T&Tの大きな特徴

キャラクターメイキング

テーブルトーク版『T&T』では、プレイヤーキャラクターは「ヒューマン」「ドワーフ」「エルフ」「ホビット」「レプラコーン」「フェアリー」のなかから好きな種族を選ぶことができるんだけど、パソコン版ではこの内の「レプラコーン」と「フェアリー」は選択できなくなるそうだ（プレイしにくいからだって）。

職業には「戦士」「盗賊」「魔法使い」「魔法戦士」の4つがあるんだけど、残念ながら「魔法戦士」は削除！　もともとこいつはあまりにも強すぎて、ゲームのバランスを大きく崩しちゃうんだ。なんてったって武器も魔法も制限なく使える職業なんだからね。

さて、他のRPGと比べてちょっと能力が異質なのが「盗賊」だ。盗賊っていうのは、普通は盗みの技術や暗殺術にすぐれている人たちのことをさすんだけど、『T&T』の世界で「盗賊」というのは戦士と魔法使いを足して2で割ったようなキャラクターのことなんだ。武器も魔法も使えるけれど、どちらもそれほど強くない。決め手はないけれどもバランスはとれている奴というわけだ。



豊富な武器と応用できる魔法



『T&T』といえば、まず思い浮かぶのはその武器の種類の豊富さ。名前すら聞いたことのないおそろしくマイナーな武器がいくつも転がってるんだからすごいもんだ。

パソコン版の『T&T』にもバッチリそこらへんは反映されるそうなので期待していいぞ。何十種類もの武器がユーザーの趣味に合わせて選べるなんて、考えるだけでもワクワクしちゃうよね。また、ステータスを見るときに出るキャラクターのグラフィックも装備によって変わるそうなんだ。実際どういう姿をしてるか絵でわかるっていうのがいいよね。

武器とくればつぎは魔法。『T&T』には魔法にもすごく魅力的な要素がある。それは呪文を高いレベルでかけられること。つまり体力をよけいに消費することで、呪文の効果を高めることができるんだ。このルールのおかげで、たとえ1レベルの呪文でも一撃でドラゴンを倒せる可能性がでてくるってわけ。ただし異常なほどに体力を消費しちゃって、呪文をかけ終えると同時にバッタリなんてことにもなりかねないけどね！

パソコン版T&Tはここに注目!!

自由度の高いイベント

『マイト&マジック』シリーズではクエストは必ず引き受けなくちゃならなかったけど、パソコン版『T&T』ではやりたくない仕事はけっちゃうこともできるんだ。これをやったパーティはコンプリートできなくなっちゃうかもしれないけど、大陸にはコンプリートに関係ないクエストもゴマンとあるからね。やりたい冒険を選んで、やりたいように遊ぶ！　こんな楽しみ方が自由にできるのもパソコン版『T&T』のすぐれた特徴だ。

またそれとは逆に、パーティのなかに依頼主の話す言語を理解できるものがいなくて、やりたいクエストができないなんてことも起こりうるらしいぞ！



イラスト／赤井孝美

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT



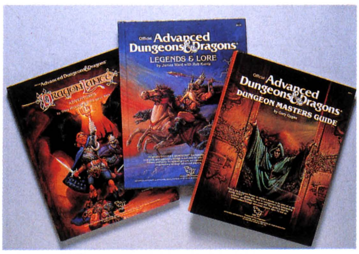
プール・オブ・レイディアンス

このゲームは『ヒーロー・オブ・ランス』に続くパソコン版AD&D®の第2弾だ。モンスターに支配されてしまったフランの町を取りもどすため、冒険者たちは戦い続ける！

SUPER NEW GAME

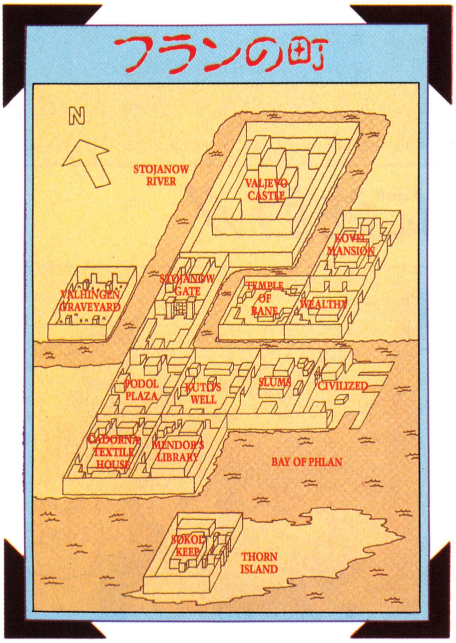
今度の舞台はフォーゴトン・レルム！

本誌の「AD&D®製作日誌」でも紹介されたので知っている人もいるだろうけど、『AD&D®』には3つの背景世界が用意されているんだ。ひとつめは、一番最初につくられたグレイホークという世界。ふたつめは『ヒーロー・オブ・ランス』でも取りあげられたクリン（ドラゴンランス）の世界。そして、3つめが今回の舞台であるフォーゴトン・レルムの世界だ。



▲AD&D®に関する解説書やモジュールはかなりの数が出版されている

フォーゴトン・レルムは非常に大きな世界で（テーブルトーク版以外にも『ムーンシェイ・サーガ』という小説も出ているぞ）、『プール・オブ・レイディアンス』もこの世界のごく一部でしかないんだ。もっとも、ゲームをプレイするのにそこまで気にすることもないだろうけどね。



プレイヤーがはじめにすることは、キャラクターの作成。これはテーブルトーク版をプレイするときとまったく同じだ。人間やドワーフ、ハーフエルフといった種族を選び、クラス、（戦士、僧侶、魔法使い、盗賊の4種類がある）を選ぶのだけど、クラスを兼任することもできるようになっている。たとえば魔法使いと盗賊を兼任すれば、魔法が使えて盗賊技能も扱えるキャラクターになるわけだ。ただし、兼任したら兼任したで、その分成長するのが遅くなったりするというデメリットもあるので、必ずしもいいことずくめというわけにはいかない。



◀ゲームについてくる翻訳ホイール。ちなみにこれは英語版です

そのほかにアラインメント（属性）がローフル、ニュートラル、カオティックに善悪中立の概念を加えた9種類（ローフル・グッド、カオティック・イービルなど）の中から選べるようになっており、より個性的なキャラクターがつくれるのだよ。



▲各種データはテーブルトーク版に準じている

 ●ポニーキャニオン☎03-221-3161● PC9801シリーズ、PC8801SR以降、PC8801VA、X1t／9800円〔税別〕／12月21日発売予定

数多くの冒険が楽しめる本格的RPGなのだ！

このゲームの舞台となるのはフォーゴトン・レルムの中央にあるムーンシー（海）の北にあるフランという町。モンスターが支配していた旧フランから文明諸国が奪取した地区で、旧フランの南端に位置しているんだ。プレイヤーは6人のパーティを組んで、フランの町、そしてそのまわりの町をモンスターの手から取り戻し、復興させるべく数々のクエストをこなしていくというわけ。



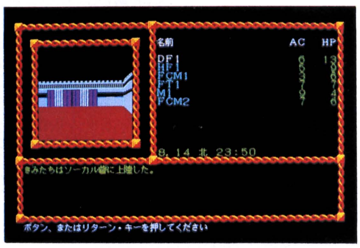
▲「メンダーの図書館」というクエストの目的は、過去の資料を持ち帰ることだ



▲画面の左上には、いま見ている場所を３Ｄタイプのグラフィックで表示する

クエストは20くらいあって、フランの町にあるシティ・ホールというところでもらうことができる。とはいえ、フランの町についたばかりのころ（ゲームスタート時）はあまり信用もないし、ろくに装備もしていないから、重要なクエストはもらえない。フランの町にいるモンスターを支配している「ザ・ボス」を倒すのが最終目的だけど、そのクエストをもらうには、地道に信用を得ていくしかないのだ。

パーティの中には魔法使いも入れることになるだろうけど、その魔法についての考え方がいままでのコンピュータＲＰＧとはちょっとちがっている。レベルアップするとそのレベルに応じた新しい魔法のリストが７～８種類ほど表示され、その中から２種類ほど自分で選ぶことができるのだ。ただし１度選んでしまったら変更することはできないので、慎重に選ばないとあとで後悔することになるぞ。また、その日に使うことができる魔法の数も限られている。それも、覚えている魔法をすべて使えるわけじゃなく、その日の朝に選んだ魔法しか使えないという制約がついているんだ。これって、テーブルトーク版そのままなんだけど、知らない人には新鮮にうつると思うよ！



▲「ソーカル砦」というクエストの１シーン。ここに出没する幽霊どもを一掃するのだ



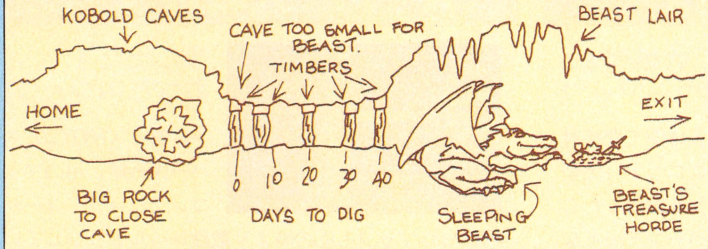
▲戦闘シーンはこんな感じ。ななめ上からみた画面がとっても新鮮だ

※画面写真はすべて開発中のものです。

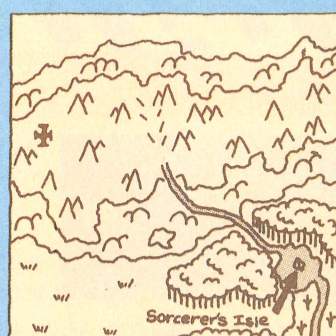
クエストにはこんなものがあるゾ

一言でクエストといっても、じつにさまざまなものがあるんだ。海賊に誘拐された幼い跡取りを助け出す（「海賊の基地」）ものや、コボルドを雇い入れようとする「ザ・ボス」を阻止する（「コボルドの洞窟」）もの、毒を帯びるようになってしまった川の調査（「ソーサラーの島」）などなど。

また、これらの解決法もいろいろ用意されているのだ。たとえば「海賊の基地」では、正面から正々堂々と（!?）実力行使に出るほかに、海賊と話しあってお金で解決したり、こっそりと子どもを取り返したりすることもＯＫなのよ。中身の濃いクエストぞろいです！



▲「コボルドの洞窟」というクエストのマップ。左ページの「フランの町」や右の「ソーサラーの島」、そしてこのマップはアメリカ版のマニュアルに載っていたもの



▲「ソーサラーの島」というクエストのマップ。この川の水が毒を帯びている



RPGの名作として知られる『エリュシオン』『ティル・ナ・ノーグ』の作者が贈る最新作『ブルトン・レイ』。話題を呼んだシナリオ作成機能も、今回は別売りの「シナリオエディター」という、さらに進化したかたちで登場する。新しい試みとオーソドックスなスタイルを融合させた期待作だ！

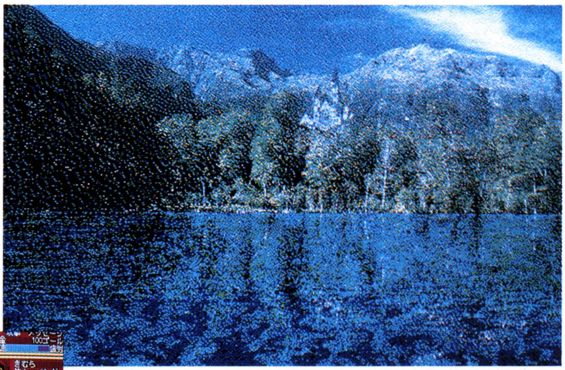
SUPER NEW GAME

ブルトン・レイ

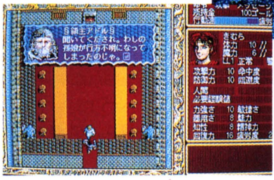
吟遊詩人が弾き語る、恋と冒険の物語。『ティル・ナ・ノーグ』の血筋を継ぐ正統派RPGだ！

『ブルトン・レイ』とは、12世紀末、イギリスからフランスのブルターニュにかけて流行した、韻文ロマンスである。その昔、吟遊詩人がリュートを弾きながら歌い語った数多くの物語詩のうち、特に古代ブルトン／ケルトの伝説の影響を強く受けたものが、そう呼ばれるようになったのだ。どーだ、知らなかったろ。じつはワタシも知らなかったぞ。これはみーんな、システムソフトの人から聞いた受け売りなのである。エッヘン。

であるからして、このゲームの舞台は当然、中世ヨーロッパの伝説の世界。まだ妖精や魔法の力がひとびとの生活に深く関わり合っていた頃の、神秘と冒険の夢物語なのだ。世界としては、『ティル・ナ・ノーグ』と同じ、オーソドックスなファンタジーＲＰＧといえそうだね。グラフィックの感じも、ごらんのとおり、なかなかロマンチック。ハデなアニメとかはないけど、シブい正統派の味があるのだ。



▲イントロのシーンは、美しい森と湖の風景。うーん、いい味出してる



▲会話シーンは、こんな感じ。キャラの表情など、なかなか味のあるグラフィックだけど、とりあえず開発中の画面なので変更の可能性あり。全体的な雰囲気だけつかんでほしい

▼これが、フィールド画面。上に見えるのは町かな？　オーソドックスだけど、情緒のあるグラフィックだね。キャラは、いまのところひとりだけど、最大３人パーティになる





▲おっと、敵キャラ出現で戦闘に——。ところが、なぜかユニコーンが主人公の味方になってくれたのだ。こんなお助けキャラも、用意されてるんだね

NEW★SOFT

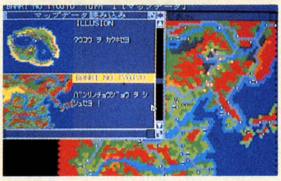
キャンペーン版大戦略Ⅱ



大人気『大戦略Ⅱ』88でパワーアップ

最大の特長は88で間接射撃と艦船ユニット（大型空母など）を実現したこと。そのほか、同時判定、同盟、キャンペーンモードなどうれしい機能がいっぱい。10月下旬発売予定。8800円（税別）ＰＣ8801SR以降。98版も予定されている。

スーパー大戦略 マップコレクション



また出た！おなじみマップ集

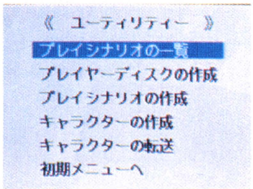
ＰＣ98とＸ68000の『スーパー大戦略』用のマップコレクション。ユーザーの作ったマップも88の時より数段レベルアップしている。Ⅲが出ても、Ⅱ、スーパーは不滅なのだ。11月下旬発売。5000円（税別）ＰＣ9801ＶＭ以降5HD、3.5HD、Ｘ68000。

 ●システムソフト☎092-714-6236●PC9801シリーズ(98、Uを除く)/8800円〔税別〕/11月中旬発売予定(画面は全て開発中のものです)

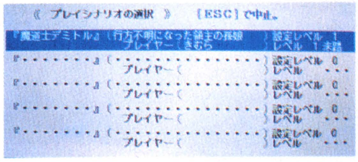
主人公も舞台も違う短編集のようなゲーム。ひとつひとつ、味わうようにプレイしたい

さて、ゲームの世界がわかったところで、次に気になるのはシナリオのこと。この『ブルトン・レイ』は、なんとひとつのディスクに、8～10本のシナリオが入るという。それも、それぞれ主人公も場所も違う、まったく別の物語なのだ。そのかわり、ひとつひとつのシナリオは、とても短い。短いけれど完成されていて、いわば珠玉の短編集といった感じのゲームなんだね。

「最近のゲームって、やたらとシナリオが長くて、解くのに時間がかかるものが多いでしょ。でも、短くて中身の濃いものを望んでる人も、たくさんいると思うんです」と語る、開発スタッフの木村さん。たしかに、あまりに時間がかかりすぎて、とうとう投げ出しちゃった、なんて話はよく聞くよね。それにくらべると、1本で8つのシナリオがムリなく楽しめるこのソフト、かなりお買い得かもしれないぞ。ＲＰＧの本来の楽しみを思い出させてくれる……そんな期待がふくらむ新作だ！



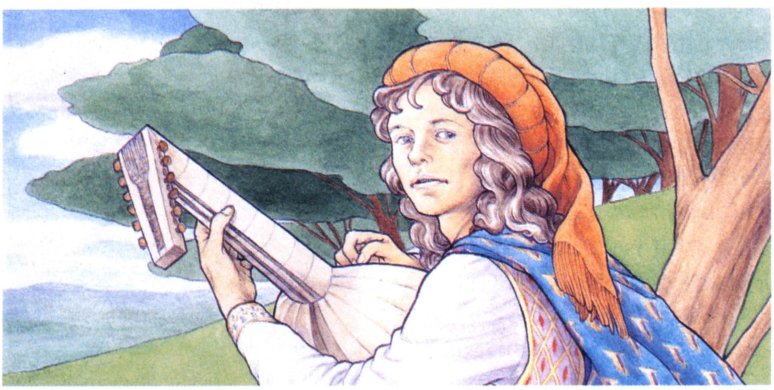
◀ゲームを立ち上げたら、まずプレイヤーディスクを作成。それから、シナリオ選びに入るワケだ



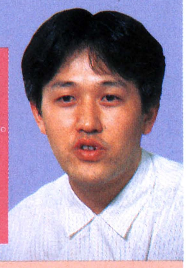
▲7～8本のシナリオの中から、自分の好きなシナリオを選択。さらに、何人かの中から、キャラクターを選ぶ。どんなシナリオを、どんな人物で演じるか、迷っちゃうのも、また楽しい



▲キャラクターを選んだら、次はパラメーターの設定だ。与えられた数値を各能力に振り分けて、キャラの個性を決定するワケだね。ＲＰＧでは、もっともオーソドックスなタイプだ



システムソフト特製
シナリオエディターで自分だけのストーリーを！

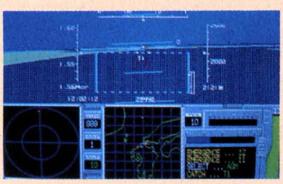


▶『ブルトン・レイ』をプロデュースしてる木村さん。シナリオ・エディターには期待してほしい、と頼もしく語ってくれたぞ

『ティル・ナ・ノーグ』のときは、自分だけのシナリオが作れるシナリオ・ジェネレータ機能が話題になったね。今回の『ブルトン・レイ』には、ユーザーが自由に作製できるシナリオ・エディターが登場する予定。より自由に、オリジナル性の高いシナリオが、作れるようになるらしいぞ。やったね！

ただし、このシナリオ・エディターが発売されるのは、まだもう少し先のこと。まずゲームが先に出て、そのあとエディターやシナリオ集が出てくるんだ。また、ユーザーの作ったシナリオをコンテストして、優秀作を製品化する企画もあるとか。うー、楽しみだぜ！

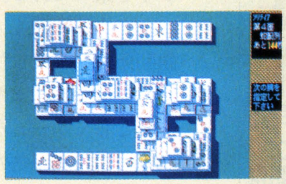
エアーコンバット 遊撃王II



あの『遊撃王』の続編だ！

今までの昼間飛行のほかに、夜間、計器の各飛行モードが追加されている。ヘッドアップディスプレイは、対空ミサイル、対地ミサイル、バルカン、カメラ（！）の4つの表示に切り替わる。10月中旬発売。8800円（税別） PC9101VF以降5HD、3.5HD

上海 II



あの『上海』が帰ってきた！

大好評だったパズルゲーム『上海』のパートII。前回は一種だけだった牌の初期配列が、今回は帝、蠍（さそり）、猿、蛇、豹、龍配列の六種入っている。ＰＣ9801、ＭＳＸ２（ディスク）10月上旬発売ＰＣ8801ＳＲ以降10月下旬発売。6800円（税別）。

イラスト／杉山真理

光栄新シリーズスタート

WWⅡGame

提督の決断





構想・開発に約5年の歳月をかけた、太平洋戦争の戦略級シミュレーション『提督の決断』がついに完成、発売された。光栄初の現代戦ということでも興味しんしんの1本だ。

何度もくり返される艦隊作戦システム

どんなゲームにも、まず全体を形づくる単純でしっかりとした“骨格”が必要だ。それがないと、壮大なストーリーや斬新な戦闘など、たくましい“筋肉”があっても、どこか安定せずしっくりこない印象をプレイヤーにあたえやすい。ＳＬＧでいえば、その骨格にあたるのが、内政➡外交➡合戦や生産➡移動➡戦闘といったベースシステムだろう。このゲームでいうとそれは、会議に始まり帰港で終る一連の艦隊行動で、これを何回もくり返すことで最終的な勝利条件に近づいていく。

ただし艦隊のうち直接指揮をできるのは第１艦隊だけ。ほかの艦隊は、任命した司令官に命令を下すことでしか管理できない。また自分の第１艦隊がいったん出港してしまうと、出せるコマンドにも制限がついてしまう。母港にいるときは生産・外交など戦略的に、洋上では連合艦隊司令長官として主に作戦・戦略的にと、視点がはっきり分けられているのがこのゲームの特徴だ。

シナリオは、昭和16年11月からスタートするキャンペーンを含めて９つ。真珠湾、珊瑚(さんご)海、マリアナ沖と、史実で有名な海戦ばかりを集めてある。

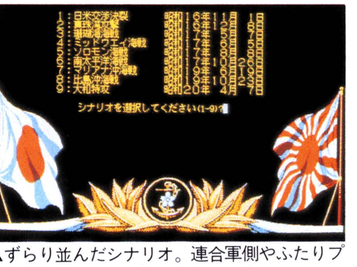
シナリオでおもしろいのは、勝利条件を達成したあとも望むなら、そのままキャンペーンとしてゲームを続けられるところ。歴史のｉｆ(もしも)に挑戦できるというわけだ。

それでは、ある攻略作戦を通して、ゲームの流れを追ってみよう。

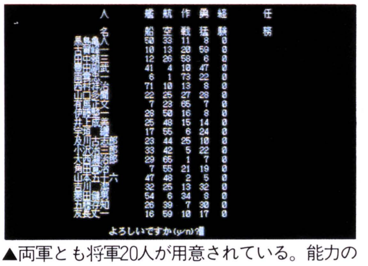
ゲームはこう進行する

ふつうは矢印にそって進んでいくが、攻略は他艦隊にまかせて母港にとどまることも可能だ。

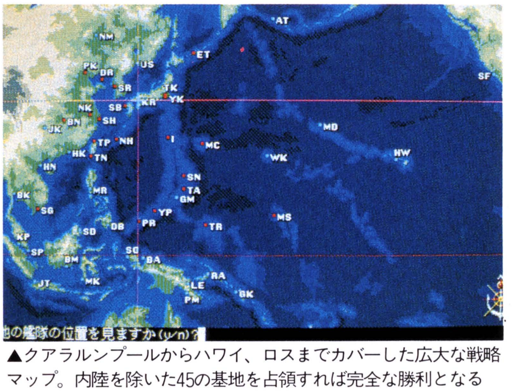




▲ずらり並んだシナリオ。連合軍側やふたりプレイでも遊べるが、やっぱり連合艦隊が主役!?



▲両軍とも将軍20人が用意されている。能力の合計は102と決まっているから偏りやすいのだ



▲クアラルンプールからハワイ、ロスまでカバーした広大な戦略マップ。内陸を除いた45の基地を占領すれば完全な勝利となる

●光栄☎044-61-6861●PC9801シリーズ(98/Uを除く)/14,800円(サウンドウェア付17,200円)〔税別〕

作戦会議

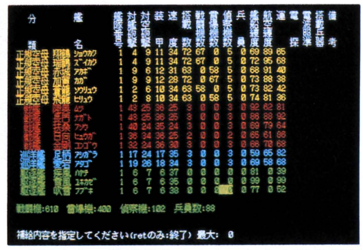


攻略目標を決定せよ！

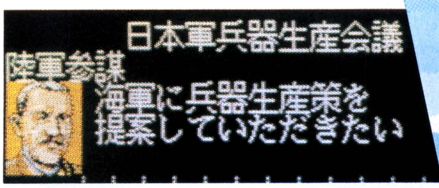
将軍能力決定などの初期設定が済んだら、さっそく陸軍から「会議」を要請される。この会議は、大きくふたつの種類に分けられる。ひとつは攻略目標の決定をする作戦会議、もうひとつは外交政策や兵器開発・生産・占領基地政策などを決める政治会議だ。

初めに要請のあったのは作戦のほうで、これから攻略する基地を3カ所決めなくてはならない。会議で決めるときは、こちら（海軍）から提案するか陸軍の案を聞くかのどちらか。ただし、出席させた将軍の作戦能力値が低かったり、あとあと海戦に負けて目標の攻略に失敗をすると、陸軍が一方的に提案し、それに対して海軍は否決しかできなくなってしまう。

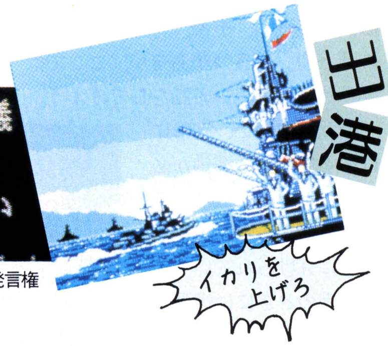
意見の調整がついたらいよいよ作戦開始。艦隊に補給を施し、攻略基地を目指して出港させる。第1艦隊も母港呉（くれ）を離れ、一路南洋へ舵を切った。



▲空母6隻、戦艦5隻を中心にした大機動部隊なので、補給するだけでも3日もかかった



▲作戦能力が低い将軍が会議に出ると、陸軍への発言権が弱まり、提案になかなか賛成してくれなくなる



洋上



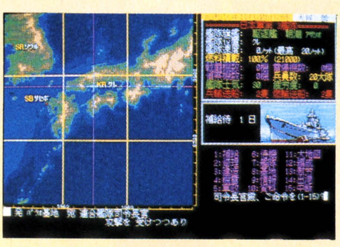
海に出てからもやることはいっぱいあるぞ

プレイヤーの指揮する第1艦隊が海上に出ると、会議や建造、修理がコマンド・メニューから消えて、代わりに移動、索敵、攻撃などが現れる。また命令を出せる時間も、1日1回12時だけだったのが、0時から4時間おきに6回へとがらりと変わってしまうのだ。

目標に近づくまでは、太平洋に散らばる基地の様子を確認したり、入電してくる情報から敵の動きをチェックするなど、やることが結構あって大変。もし必要なら、攻略目標をほっといても敵艦隊を捕えにいったりするわけだし、海の上だからノンビリするか、というほどこのゲームは甘くない。

艦隊

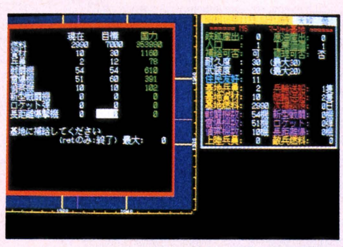
第2艦隊以下は、目標を決めておけば自動的に進んでいってしまう。命令には、①基地の攻撃、②艦隊の攻撃③情報収集、④寄港の4つがあり、目標地点とともに状況に応じて洋上から変更できるので、情勢を見極めて的確な運用をしなくてはならない。



▲第1艦隊以外でも寄港中のときは命令を出せる。右下が使えるコマンドのリスト

基地

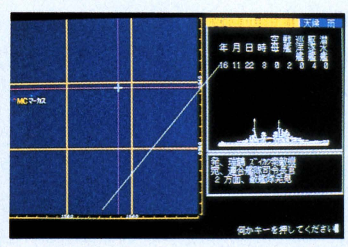
タイナン、トラックなど外地基地へは日本から兵員・航空機や資料・燃料を補給する。そうしないと敵の上陸や艦船の攻撃に対抗できないし、味方の補給基地としても使えない。作戦を行う地域の基地へは、とくに重点的に補給をするべきだ。



▲メニューで品目と量を決定すれば、あとは自動的に運んでくれるからとっても楽だね

索敵

プレイ中の索敵には、第1艦隊がまわりに対してするものと、それ以外の艦隊と基地が自動的に行ってるものの2種類がある。航行中の間にも各地から「敵艦隊見ユ」などの入電がつぎつぎと表示されるので、注意して情報を整理し作戦の参考にする。



▲索敵報告はデータとして保存されているから、作戦中にいつでも呼び出し検討できる

海戦



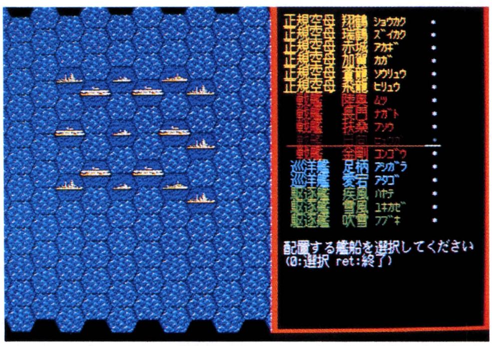
肉薄する砲撃戦か、遠距離からの航空攻撃か！

近くに敵艦隊がいるのを発見したとか、基地に近づいたらまさに攻撃をかける絶好のチャンスだ。攻撃のパターンには航空機を使う「空撃」、艦隊が激突して戦う「砲撃」、そして基地への「上陸」の3つがあるが、ここでは空撃と砲撃について話をしてみよう。

砲撃とちがい、空撃にはまず攻撃隊の準備が必要となる。航空機は、そのタイプから戦闘機と雷爆機に分けられているから準備のときには爆弾か魚雷のどちらかを積むかを選ばなくてはならない。

そして時間がたって準備が完了すれば自動的に発進していく。攻撃可能な距離は相当長いが、長距離になればなるほどヘクス戦でのターン数が短くなっていることで調整されている。

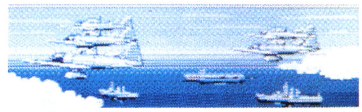
いざヘクス戦となれば、あとは1編隊（1艦）ずつマップ上を動かしながら敵艦や施設を攻撃していく。夜戦や航空機の場合は、攻撃はとなりからしかできないが、戦艦などは射程が何ヘクスにも及ぶから、アウトレンジ攻撃も十分可能だ。



▲ヘクス戦に備えて虎の子の空母を守るため輪型陣（りんけいじん）を組む

直えい

準備をするまえに、敵の攻撃に備えて攻撃隊とは別の戦闘機を上げておく。


▲艦隊上空をパトロールするゼロ戦隊の勇姿

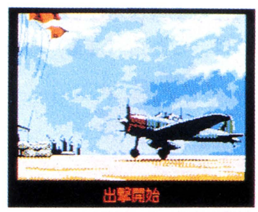
準備

かかる時間は、機数、魚雷か爆弾か、艦隊練度、士気などによって変わってくる。


▲甲板上に並べられていく攻撃機は97式艦攻？

発進

敵目標までの飛行と帰還は、自動的に処理されるので楽だ。



▲まるで映画のワンシーンのよう

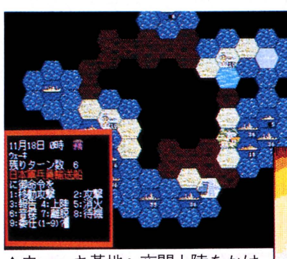
上陸



基地が陥落するまで何度でもアタックしろ

今度は作戦のクライマックス「上陸」にとりかかろう。空撃と同じように上陸にも準備時間が必要だが、これは輸送船をただ指定するだけと簡単だ。あとはヘクスマップで輸送船を動かし、上陸を行うと部隊が現れる。部隊は、このときだけは自由に動かせるが、次の戦闘からは自動的に戦闘を行っていく。というのも、1回の戦闘では基地が陥落しないからだ。

占領するには、基地耐久値と兵員を同時に0にしなければならないが、基地側は1回の戦闘ですべての兵を出さなくてもかまわない。小出しにして時間をかせぎ、援軍を待つことができるわけだ。このため上陸してすぐに占領ということはめずらしく、2〜3日かかることもよくある。


▲ウェーキ基地へ夜間上陸をかけた日本軍。夜は視界が限られる

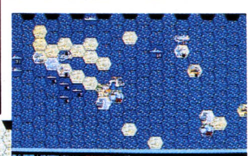
▼基地が陥落すると、残った燃料・資材・輸送船は戦利品として獲得できる




▲グアム攻略に向かった第2艦隊が基地航空隊の空襲にあった



▲上陸の前に敵基地へ砲撃をかけて、兵力を減少させておくのも戦術のひとつ


▲連合軍はマーシャル基地を狙っていたのだ


◀ピンクの部分が戦艦の砲撃可能エリア

帰港

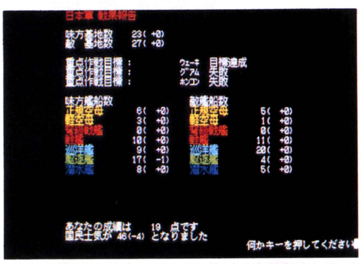


作戦は成功か失敗か？

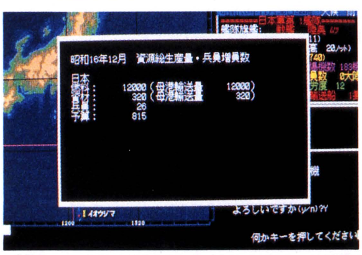
さて、第１艦隊の上陸・攻略戦はうまくいったからといって、これですぐ作戦が成功というわけじゃない。会議で決めた３つある目標のうち、ふたつはほかの艦隊に任せてあるんだから、これらが占領できないと全体的に見て作戦失敗となってしまう。かといって直接手は出せないから、じっと報告を待つしかないんだけどね。

この間、ただ指をくわえて待ってるんじゃもったいないから、どこかの港によって乗員の疲労を回復させたり、燃料補給を受けたりする。だいたいひとつの戦闘をすると、疲労度も上るし燃料も心細くなってしまうので、母港に直接帰らないなら、これは絶対必要だろう。とくに燃料は、０になるとまったく動けなくなるので、大艦隊ほど注意が必要だ。

目標の３基地が攻略できたら、つぎの作戦をたてるため母港に帰港する。これでゲームはひと区切りつき、戦果が発表され、プレイヤーの今の作戦での「成績」がつけられるのだ。そして、その点数によって国民の士気が上下する。あまりに点数が低い場合は、司令長官解任（ゲームオーバー）という恐ろしいことも起こりうるから、母港へは首を洗って帰ってくるように。

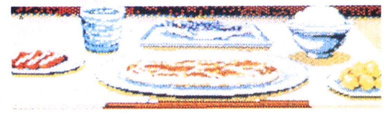


▲戦果は、基地の増減、目標攻略の成否、敵味方の沈没艦船をもとに算出される



▲月初めに国から海軍に割り当てられる物資。基地の占領や国民の士気の上昇によって増える


◀疲労度を回復させる一番いい方法は港での慰労だ


▲特別食を使うと、洋上でも疲労を回復できる



▲登場する艦隊のイラストを表示したところ

ところでイベントですが

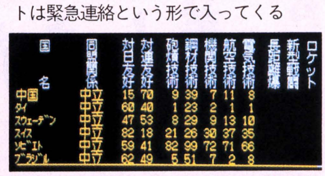
作戦を進めるほかにも、新艦建造・新兵器開発といったこともできるし、イベントも起こるのでちょっと紹介しよう。

よく見かけたのは、基地や対外関係についてのイベント。住民友好度が低かったり工作員がいると、燃料や航空機を破壊されたりするからだ。外国とでは、技術協定を申し込んだとか、どこかの国が新兵器を開発したというのがあった。

建造は、全体の艦数が決まっているので、沈没艦がないと新しい艦をつくることができないのが少し寂しいが、技術力を上げるとつくれる新兵器には、レーダーや長距離爆撃機、ジェット戦闘機などがある。



▲敵工作員によるゲリラ活動だ。イベントは緊急連絡という形で入ってくる



国名	同盟関係	対日友好	対連友好	砲熕技術	鋼材技術	機関技術	航空技術	電気技術	長距離爆	新型戦闘	ロケット
中国	中立	15	70	9	39	7	11	8			
タイ	中立	60	40	1	23	2	1	1			
スウェーデン	中立	47	53	8	29	9	13	10			
スイス	中立	82	18	21	26	30	37	35			
ソビエト	中立	59	41	82	99	72	71	66			
ブラジル	中立	62	49	5	51	7	2	8			

▲中立国と交渉して、同盟したり技術供与を要請したりできるのも特徴のひとつ

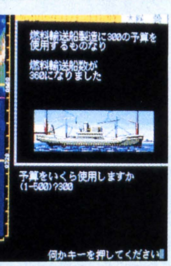
提督の診断

太平洋戦争をテーマにしたソフトはこれで３作目。それだけ日本人には入りやすいテーマであり、また資料もそこそこ揃っているのだろう。しかし、だからデザインするのはやさしいか、というとまったくそんなことはない。

地球表面の約４分の１を戦場に、地上戦、航空戦、空母戦、艦隊戦、補給戦といったあらゆる戦いを縦横無尽に行ったこの現代戦は、１本のソフトでは、とてもすくいきれない奥行や要素を持っている。それをなんとかおさめるとなれば、どこかを切り捨て、どこかを生かすデザイナーの“包丁さばき”が、そのまま“うまさ”に表れてくるのだ。

で、この『提督の決断』だが、疲労度やヘクス戦といった光栄らしさを残しつつも、会議などの新しいシステムを採用して、とにかく散漫になりがちな戦いの流れをピシッとしめている。艦船数が少なかったり航空機データが単純化してあるのは、マニアにはもの足りないところだが、よくまとまった遊べるソフトだ。



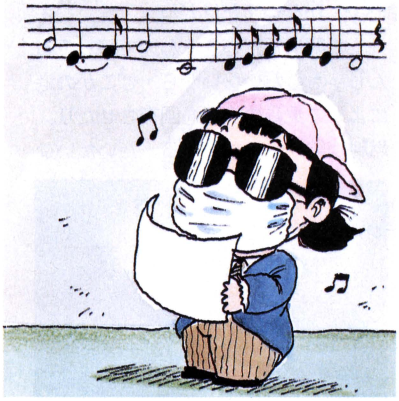




SELECTED SORCERIAN

前号でもお伝えしたように、『ソーサリアン』の新シナリオとしてシナリオコンテストの入賞作品が登場するぞ！　コンテストに入賞した10作品をすべてゲーム化しちゃうという大プロジェクトが、現在着々と進行中なのだ。今月は最新情報として、2作品の写真をどーんとお届けしちゃおう！

本誌シナリオコンテスト入賞作、ついに登場!!

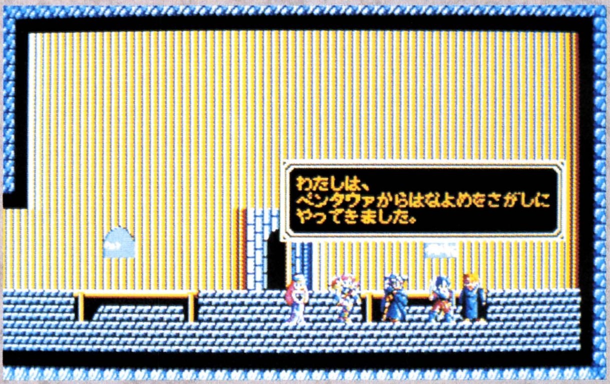


本誌'88年10月号から募集を開始したソーサリアンシナリオコンテストには、じつに3000通をこえる応募作がありました。そのなかから選ばれた大賞、各審査委員賞、審査員特別賞の計10作品が、今回『セレクテッドソーサリアン』としてタケルから発売されることになったのです。コンプティークから誕生した、ボクらの仲間がつくったシナリオをプレイできる日がもうすぐやってくるのです！　うーん、夢みたい！

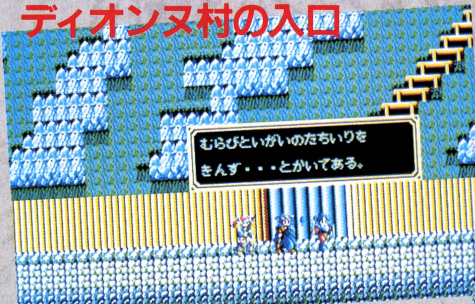
それではさっそく、2作品の画面写真をドーンと紹介することにしましょう。

矢野賞受賞作品
美しき花嫁

高山地帯にある村、ディオンヌには、昔から雪のような白い肌を持つ、美しくつつましい娘たちが多く住んでいた。戦いですさんだ心をいやすためには、帰るべき家と、そこで待つ美しい妻の存在が必要だと考えたソーサリアンは、貞淑な妻を求めるべくディオンヌ村へと向かったが……。



ディオンヌ村の入口



墓地にはお墓参りをする人がいた



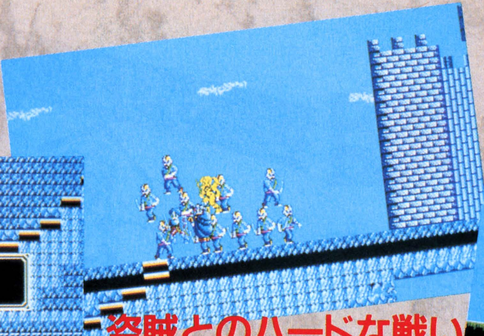


さらわれたレティア

イラスト／盛本康成、羽沢正人



山に登ろうにも石が落ちてきて登れない！



盗賊とのハードな戦い



レティアを悪党から助けだせ！

黒田賞受賞作品
銀の灯が消えた街



ペンタウァから遠く離れたリーマの村。この村が、オルソードの王のために滅亡の危機にひんしているという。銀の採掘で生計をたてていたリーマの村に対して、王が突然「銀の採掘をやめよ」といってきたのが原因だった。事態を重くみたソーサリアンは、さっそくオルソードへと向かった。

閉鎖されたのはなぜ？



なぜ王様はこんなことを

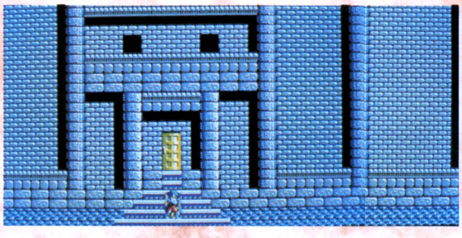


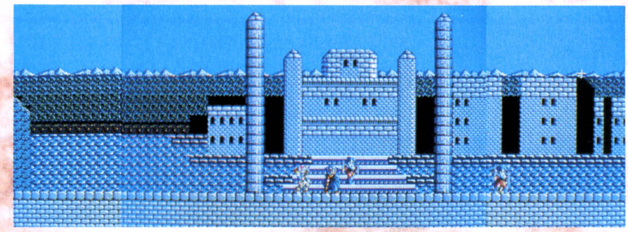
おや、どうしたのかな？



いままでにない、グラフィック表現に注目！

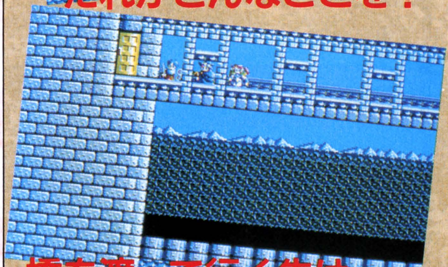
下の写真の橋を渡ると橋の向こう端（上の写真）へ行くことができる。何気ないことだけど、プレイするとなかなか新鮮なのだ。アイデアの勝利だね！







だれがこんなことを！



橋を渡って行く先は……

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1シリーズ／価格未定／12月発売予定

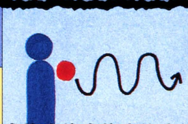
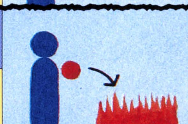
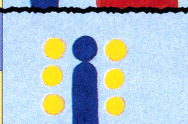
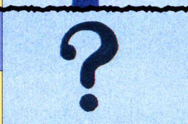
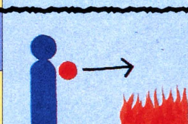
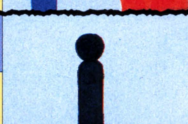
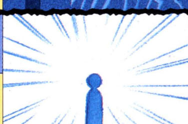
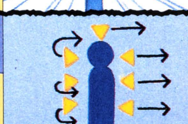
Keiko組（ケーコぐみ） シーサリアン班



コンプで募集していたシナリオコンテストの入賞作が、新シナリオとして発売されるという今日このごろ、みなさまいかがお過ごしでしょうか？　ところで右のイラスト、私がどんどん秋葉原くん化している気がするんだけど……気のせいかなぁ？

魔法のアイテム屋WIZ・魔法リスト〔頭文字F～L編〕

※東京都・山下重明くん／愛知県・片幸里くん／神奈川県・RYOFUくんの情報を元に作成しました。

名前	MP	値段	使ったときのグラフィック	火	水	木	月	太	金	土	効果
FIRE DRAGON	5	7100		4	1	0	0	1	0	1	高熱の火の弾を、波状に連射する魔法。大地の上を巨大なドラゴンがはいまわるさまを思わせるところから、この名前がついたという。ただし、風と霊に属するモンスターには効果がないので注意が必要だ。
FLAME OIL	10	1300		0	2	2	0	3	0	0	この魔法によって生じた火の弾は、地面に落ちるやいなや火柱を吹き上げ、モンスターを近づけなくする。どちらかというと防御の魔法といえるだろう。値段が安く消費MPも少ないが、イマイチ実用性には欠けるようだ。
FORT	30	7500		0	0	5	1	1	0	1	パーティの前後に結界をつくりだす魔法。敵はこの結界にはばまれ、パーティに触れることができなくなる。この結界は、敵の物理的な攻撃のみならず、魔法による攻撃をも防ぐことができる。すべてのモンスターに有効。
FOSSILIZE	255	65535		7	7	7	7	7	7	7	究極魔法のひとつ。モンスターだけではなく、ありとあらゆるものを石化させるといわれている。ウワサでは橋などもボロボロの石となって崩れ落ちてしまうらしいが、いかんせん消費MPが255なので使用できない。
H FLAME	10	3600		4	0	0	0	1	0	0	攻撃魔法の基本ともいえるFLAMEを改良・強化したものがこの魔法である。火の弾を前方に発射し、敵に当たると同時に地面を火の海にして、モンスターを焼きつくす。地、水、霊に属するモンスターに有効である。
HID	20	6000		0	5	5	1	0	0	1	「身隠しの魔法」という別名を持つ。一定時間姿を消す魔法。効果はCHANGE AIRと同じだが、消費MPが少なくてすむので便利である。が、じつはユーティリティーで売っていた「姿かくしの衣」の方が消費MPが少ない。
HYPER VOLT	75	60000		5	0	3	5	0	1	0	いかに強い敵といえども、超高圧電流で一瞬に感電死させてしまう魔法。THUNDERの魔法の一種だが、すべての属性のモンスターに対して有効なため、とても便利である。しかし、消費MPが75と多いのが欠点。
IMBICILITY	0	120		0	0	0	0	0	0	0	これは「愚行の魔法」と呼ばれており、使った人間にわざわいをもたらす魔法である。これを使うと、使った本人が石化してしまうので、値段や消費MPにつられて買ってしまっても、すぐに売ってしまうべきだろう。
KILLER BEE	25	10500		5	0	0	0	3	3	0	殺人バチを呼び寄せ、思いのままに操る魔法である。この殺人バチに襲われたモンスターは、ハチの持つ毒にやられ、ほどなく死ぬハメになるだろう。火に属するモンスターには効果がないが、誘導弾なので使いみちは多い。
LA. MI. XAM	150	60000		6	6	6	6	6	6	6	古代魔術の一種で、一瞬にしてすべてのものを焼きつくす魔法。使用すると、閃光とともにパーティの前後に火の海があらわれるというハデなグラフィックが見られるが、じつは地に属するモンスターにしか効果がない。

能力値をすべて99にする方法

愛知県・森邦彦くん



▲欲しいアイテムを売っていなくても、何度でもあきらめずに通おうネ！

各能力値のMAXは50だけど、魔法のアイテム屋WIZ を利用して、好きなだけ上げることができちゃうというワザが報告されたゾ。やり方は①能力値を上げたいキャラに、なるべくたくさん「星」がかかっているアイテムを持たせ、セーブする。②『ユーティリティーVol.1』を利用して、このアイテムを増やしておく。③WIZへ行き「S HEAL」「IMBICILITY」「WING」のいずれかの品を買い、さっきのアイテムを下取りに出す。

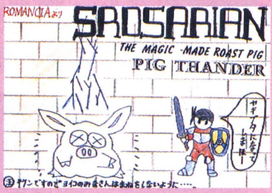
これで下取りに出したアイテムにかかっていた魔法と、買ったアイテムにかかっている魔法の差だけ各能力値がアップするのだ。これを繰り返せばオール99のキャラがつくれるってワケ。

情報&イラストコーナー

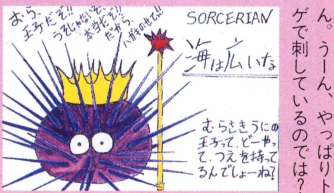
まずは東京都の松田篤志くんからの『ピラミッドソーサリアン』のヘンなエンディングを見る方法です。ギルバレスを倒し、エンディングの最初の絵が出たときにドライブ2のディスクを『戦国ソーサリアン』に変えると『戦国』の絵で『ピラミッド』のエンディングが楽しめちゃうのだ！ 88ＶＡ版で確認しました。ちなみにこの2作品に関しては、ほかにもいろいろなワザがあって、一方の作品のセーブデータをもう一方でロードすると、それに対応するシナリオからプレイすることができちゃったりもするんだよね！

続いては『呪われたオアシス』からの情報です。油のおいてある部屋で、ビホルダーが落ちてくる天井の通路へFLYを使って登ります。あとは通路に沿ってずーっと歩いて行けば（途中でFLYが必要な場所もあるよ）、なんとにせものの聖水が手に入っちゃうのだ。そしてキアラを助けてから話しかけると、ヘンな会話が楽しめるゾ。北海道のFal-JAZZ くんからの情報でした。

そうそう、「1円切手を貼り忘れてしまい、不足料金をとられちゃったと思います。ゴメンナサイ」とわざわざ為替を送ってくれた鹿児島県の城戸俊郎くん、残念ながらイラストはボツになっちゃったけど（ゴメン！）ありがとうね！



▶神奈川県の植木等くん。焼き豚をつくるピッグ・サンダーだって



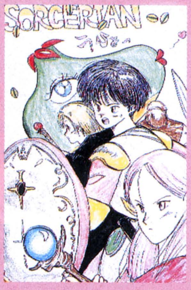
◀東京都の石塚麟太郎くん。うーん、やっぱりトゲで刺しているのでは？



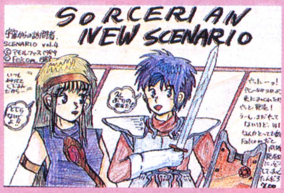
▲福岡県のDAKOTSUくん。ボスキャラ大集合の図。このなかでいちばん強いのはだれだろうね？

▼東京都の時津風弥生さん。ヤングのファイターのことを「おやじ」といっちゃうエルフが……





▲群馬県の水野猛くん。ベララのお母さんのつぶらな瞳がとってもラブリーね♡



◀愛媛県のZOOくん。X1ユーザーのみんな、用意はいいかな？



▲大阪府の霧明日くん。Gパン姿のソーサリアンを描いてくれました。お似合いのカップルですね



▶北海道の神崎彪さん。絵ハガキを使ったアイデア賞もののイラストです

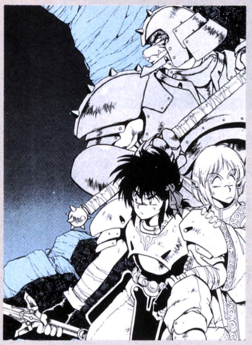
情報募集中だよっ！

情報、イラストなんでもこい！
お待ちしてまーす♡　宛先：〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
編集部KEIKO組ソーサリアン班係

コミック通信

ソーサリアンシリーズ⑥「天の神々たち」

真鍋譲治先生が遂に登場!!



神をも震撼させる腕輪を盗み、暗黒に堕ちた巫女。彼女は腕輪の力で、地上に破壊と混乱をもたらす。それに立ち向かうのは……。無頼の剣士と、部下の復讐に燃える王国軍戦士長、封印が解けた謎の大阪弁女魔道士、お調子者商人のミスマッチ四人組。

剣は猛り、飛翔戦艦が咆哮し、呪術と砲弾が乱れ飛ぶ。

剣と魔法とメカとギャグがスクラム組んだ、天下御免のハイファンタジーコミックだっ！

角川書店　490円（税込）

BURAI ブライ 上巻

RPGの期待の新星『BURAＩ』は、博多の親不幸通り（ゲームばっかやってるヤツには耳の痛い名前である）近くのリバーヒルソフトで、着々と開発が進められているのであった。JBシリーズなどでマニアックなファンを持つリバーヒルが、RPG界の暴れん坊将軍（？）飯島氏とコンビを組んだ異色の大作。その開発状況を、現在進行形で報告するぞ！

カムイ島

竜族の神帝　幻左京

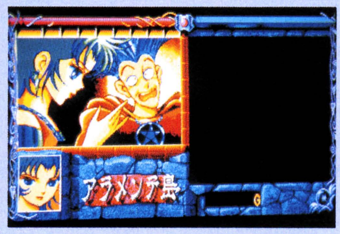


金竜、銀竜を引き連れた、やたら豪華な美青年、幻左京。それもそのはず、彼は竜一族の頭領にして竜神の化身とゆー、どえらいキャラなのである。えーい、頭(ず)が高〜い！　怒ると氷竜になって暴れるぞ。どこかの酔っ払い編集者のようだ。

アラメンテ島

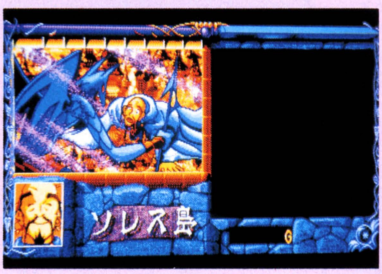
針使いの美女リリアン

やはり冒険に美女はつきものである。幼い頃の初恋の人をさがして旅するなんて、純情なオトメ心がカワイイじゃないの。だが、勇者に選ばれただけあって、彼女は一級の針使い。針１本で敵を倒したり、病気を治したり、相手の心を読んだり、なかなか頼もしい美女なのだ。第１部では探偵顔負けのＡＶＧで大活躍。



ソレス島

占い師の長老アレッタ



長いおヒゲがチャームポイント。いかにも思慮深い賢者といった風貌だが、じつは見かけによらない色物キャラである。彼のシナリオは、ギャグ満載のオトボケＲＰＧ。自分の冒険をネタに笑いを取る自虐的性格は飯島氏の分身ともいわれる。



7つの島々と1大陸を舞台に、『BURAI』の物語は展開する!!

さて、下のマップを、ちょいとみてほしい。ここキプロス星は、7つの島とひとつの大陸によって構成されている(正確な位置関係は、まだハッキリと決まってないんだけどね)。ゲームの第1部の舞台は、この7つの島々。それぞれの島にいる勇士たちの冒険が、メインストーリーとなるワケだ。そして第2部は、いよいよ8人の勇士がビドー軍の根城めざして、ザイアス大陸に集結するところから始まる。ビドー皇帝の住む城は、もとキプロス星の王家の城。そして勇士が守るべき光の御子も、この大陸で彼らの到着を待っているのだ。さあ、勇士たちよ、急げ!

ギバ島 暴れん坊海賊ザン・ハヤテ

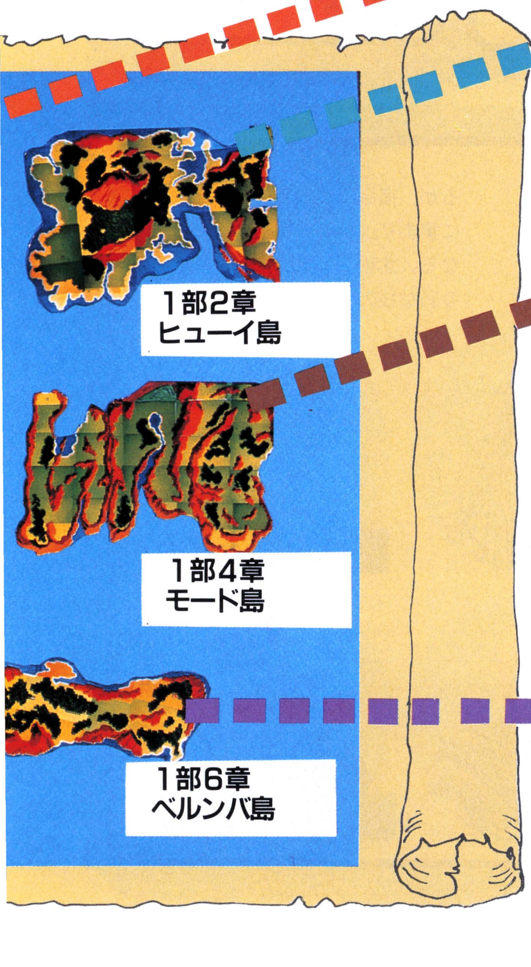


クールな左京や内気なクークなど、個性あふれる勇士たちのなかで、ひとり、少年漫画風の熱血正義漢を演じるハヤテ。その元気が空回りしないことを祈るばかりである。彼のシナリオは、仲間を引き連れて収容所から脱獄する、というもの。ゲームは建物の中だけで展開する。

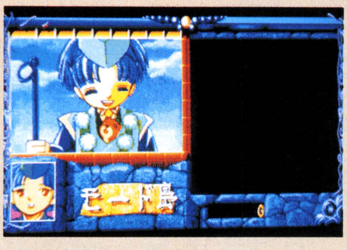
ヒューイ島 ウォッシュ族ゴンザ&マイマイ

カラダがデカくて力持ち、ちょっぴり頭の弱そうな(ゴメン!)兄ゴンザと、小さいけど頭の回転が早くてオシャマな妹マイマイ。ふたりの旅の目的は、両親の仇ナインテールを倒すことだ。が、じつはそれには深い事情があり、ドラマは二転三転することに……。涙と笑いのRPGなのだ。





モード島 念術師ロー・タムー家



勇士のひとりに選ばれたバビルは、妻と息子を友人に預けるべく旅立つ。が、ここでも待ってた運命のドンデン返し! 大切な使命は、ひ弱な息子クークに受け継がれる。

ベルンバ島 リーザズ貴族ロマール



勘当されてサーカス芸人に身をやつす青年貴族ロマール。父の危篤に急いで帰郷するが、醜い遺産相続の争いに巻き込まれる。悪い叔父との対決を、SLG風に楽しもう。

一目瞭然!! これがキプロス星の戦いを

『BURAI』は、と～にかく登場人物の多いゲームである。なにしろ主人公だけで8人もいるんだもんな。そして、彼らの共通の敵として皇帝ビドーと七獣将。彼らの支配下にいる中ボスたち。さらにまた、ビドー軍とは関係なく、それぞれの勇士たちと個人的に関わる中立キャラなんてのも、何人か登場する。特にこの中立キャラ、ある勇士にとっては敵であっても、他の勇士に対しては親しい関係にあったり、なかなかムズカシイ存在である。しかも、彼らが物語の重要なキーを握っていたりするから、ハナシはますますややこしくなるのだ。

つまりこのゲームは、単なる光と闇

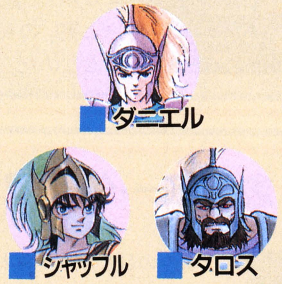
光の神リスク軍

光の神帝リスク
＝光の御子

闇の神ダールの出現によって、光の神リスクも降臨。キプロス王家の幼い王子のからだに宿り、光の御子と呼ばれる。

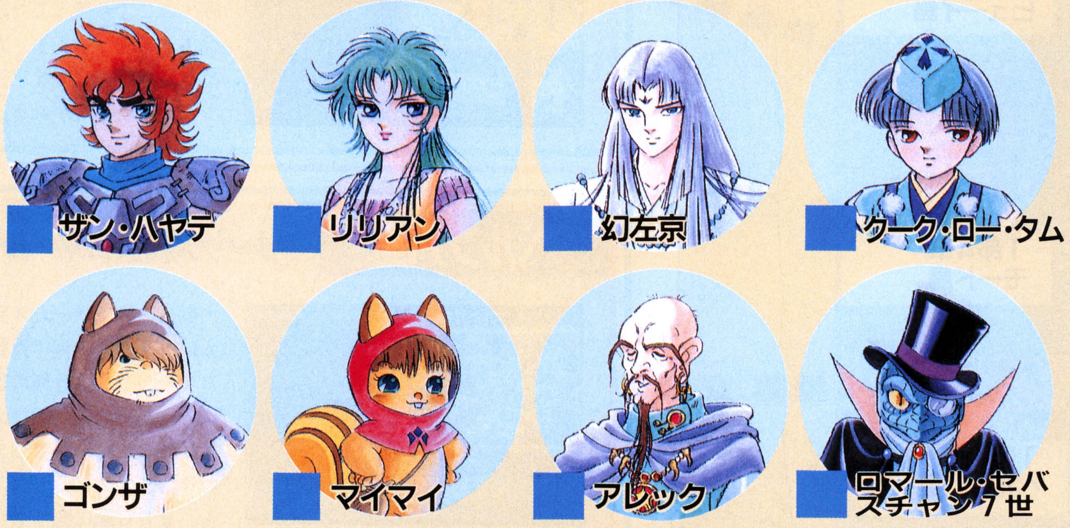
三銃士

御子に光の結界を張り、八玉を飛ばして勇士をさがさせる重要な役。四死面に倒される。



八玉の勇士

三銃士が飛ばした8つの玉によって選ばれた勇士たち。現在は7つの島でそれぞれの生活を送っているが、宿命によってザイアス大陸に集まり、ビドー軍と戦うことになる。念術、針術、水術、剣術など、多彩な技の使い手ばかりだ。



中立キャラ

虎の一族(五羅漢)

龍一族と敵対関係にある一族。となると、とーぜん幻左京とのカラミ(Hな意味じゃないぞ)がありそーだね。



ナインテール



ゴンザとマイマイが親の仇とねらう妖怪。九尾の狐だ。

めぐる人物関係図なのであ〜る!!

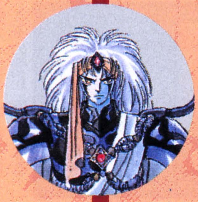
の対決を描くだけでなく、人間と人間の(なかには人間じゃないのもいるけど)複雑な宿命のドラマを、同時進行で描いていくワケだ。そのへんからも、このゲームがいかに壮大なストーリーを持つかが、うかがえると思う。なにしろ、これはまだまだ『BURAI』の上巻の物語にすぎないんだからね。全体の構想から見ると、ほんのオープニング程度。ここでビドー軍との決着がついても、まだまだ勇士たちの戦いは終わらないのだ。このゲームが伏線となって、また新たな宿命に巻き込まれていくことになる。こーなると、ほとんどNHK大河ドラマだね。春日局もビックリってヤツかぁ?

闇の神ダール軍



闇の神帝ダール

ビドーの野望によってよみがえり、彼と七獣将に自分の恐るべき力を貸し与える。



皇帝ビドー

キプロス星を支配すべく、ダールの眠りを醒ました張本人。諸悪の根源である。

七獣将



火獣将 ガズロ

ラーフとテリスなる女の部下を持つ。



気獣将 ハジャ

5つのエレメンタルをあやつる。



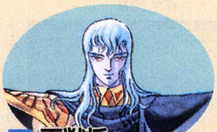
風獣将 リー

三銃士を倒した四死面を配下に持つ。



水獣将 バルバラ

バルバラ三人衆という小鬼を飼う。



天獣将 サイモン

サイモン爆風隊とゆー暴走族のよーな部下を持つ。



木獣将 ゾルトバ

不知火という美少年の参謀とホモ関係にある!



地獣将 マントス

ゲッペルツという大なまずを飼ってる変わり者。

ビドー軍(総勢2億4千万)

七獣将のほかに、ビドーには直属の軍隊がある。いわゆるビドー軍と呼ばれている者たちで、その数なんと2億4千万! が、その多くはザコキャラで、勇士たちの敵ではない。その首領格の連中を、ここに何人か紹介してみたぞ!



ヒューイ島支部長ゲルバス



刑務所長バズー



看守総長ビザン



看守長ゲッツ



看守ゾフィー

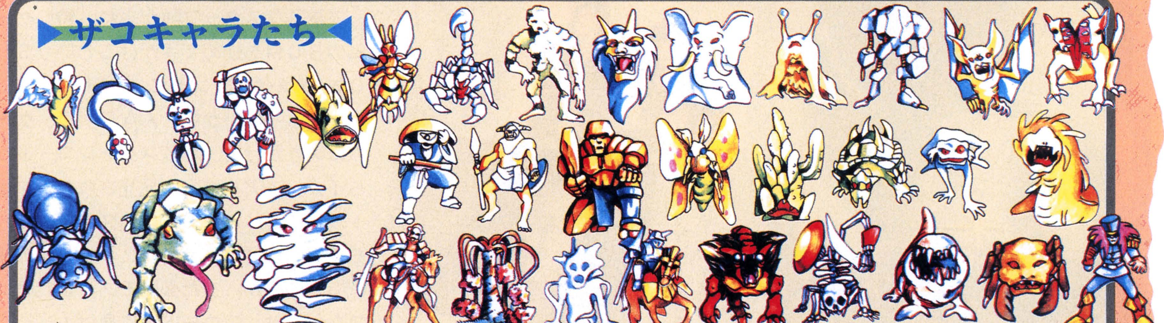


看守パブ



ヘル・キッド

ザコキャラたち

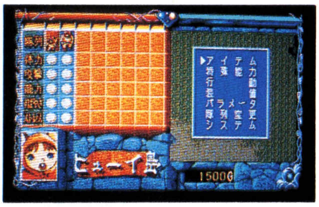


移動中の「行動」で、キャラの個性を楽しみながら育てるのだ!!

ストーリーとキャラクターをひととおり紹介したところで、いよいよシステムの話に移ろう。前回も話したとおり、このゲームには「行動」という特殊なコマンドがある。移動中に武術の訓練をしたり、本を読んだり、といった行動をとれるワケだが、それによって戦わずして攻撃力や知性のパラメータをあげることができるようになった。早い話が、一度も戦闘をせずにレベルアップできるシステムなのだ。たとえば、武器による攻撃を得意とするハヤテやゴンザは「訓練」によってより強く育て、魔法の得意なクークやアレックは「本を読む」でたくさん魔法を覚えさせる……そんなキャラの特性を生かした育て方ができるんだね。

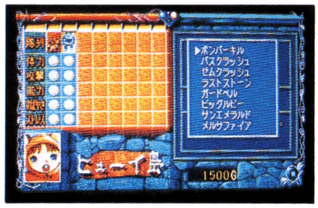
ちなみに、この「本を読む」ってコマンドもまた、キャラの性格をしっかりと把握することがポイントとなる。クークが読むべき本をハヤテが読んでも、なんの効果もないんだ。そこで右の写真の「アイテム」のところを見てほしいんだけど、本の場合も同じようにいろんな種類があるんだよね。なかにはギャグとしか思えないものもある。でも、こーゆーところでキャラの性格をギャグったり楽しんだりしてるうちに、なんとなく彼らに対する理解が深まり、感情移入しやすくなるんだな。

コマンド選択



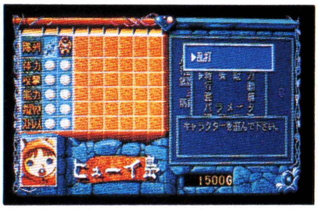
▲アイテムや特殊能力などを見るときは、こんな画面になる予定

アイテム



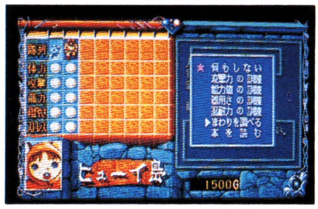
▲戦いやイベントに必要なものや本など、アイテムは豊富に登場する

特殊能力



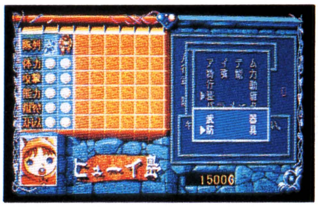
▲本来持っている能力に加えて、本などで新しい能力を身につけることも

行動



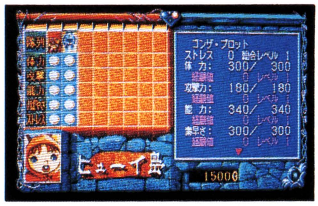
▲これがウワサの行動コマンド。キャラの特性をよく考えて決めよう

装備



▲武器は全部で64種、防具は盾関係が16種、ヨロイが48種もあるぞ!

パラメータ



▲キャラの状態は、玉で表示。ダメージを受けると玉の光がにぶくなる

せっかく、これだけ個性豊かなキャラを作り出したんだから、それをたっぷりと楽しんでもらいたい、という飯島氏の思いが伝わってくるよーだ。

ほかにもユニークなのは、キャラどうしの友好値。ひとクセもふたクセもあるヤツラだけに、おたがいの好き嫌いも激しくて、それが戦闘やその他の場面で大きく影響しちゃう。仮にリリアンがマイマイを嫌っているとしたら、彼女の万病に効く針も、マイマイにはいまいち効果が薄くなるワケ。この友好値はストーリーとともに変化するから、キャラの心理の動きを見逃すな!

SHOW-YA プロデュースのイメージアルバムは必聴だぞ!





▼ボーカルの相沢有紀さん。美人だ

◀SHOW-YAはゲーム音楽初挑戦



◀ジャケットは荒木伸吾さんのイラスト。深いブルーが鮮烈なイメージだ

『BURAI』の最大の話題は、なんたって豪華なスタッフ陣だよね、特にゲームのBGMを初めて手がけるというSHOW-YAのサウンドに、期待してる人も多いんじゃないかな。んなワケで、ゲームにさきがけて、ポリスターレコードからイメージアルバムが発売された。タイトルは『BURAIプロトタイプ』。SHOW-YAの曲もいいけど、ボーカルの相沢有紀の声が、また必聴モノ。まだ聴いてない人は、レコード屋に急げ!

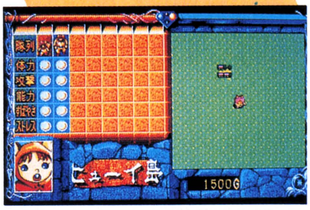
思わずブッとぶ、ユニークな戦闘システム。広大なフィールドで、勇士の冒険が始まる。

いくら戦闘なしでレベルアップできるといわれても、やっぱＲＰＧの楽しみは戦いだよなっ、と、おっしゃるザン・ハヤテ的性格のキミ。もちろん、戦闘なしのレベルアップとゆーのは、『ＢＵＲＡＩ』の楽しみ方の１バリエーションにしかすぎない。心配しなくても、楽しい戦闘シーンはたっぷり用意されてるよん。特に敵キャラのユニークさは注目モノ。合体するヤツ(バルバラ三人衆が、その典型)、解体するヤツ(手足がバラバラになって攻撃してくるとかね)、群れをなして襲ってくるヤツ(１回の戦闘に１万くらい出てきたりする)……その攻撃パターンは、ホントに飽きないぞ。

いっぽう、わが八勇士たちも、負けてはいられない。ひとりひとりの攻撃もさることながら、何人かで力を合わせてワザをかけるなど、多彩な攻撃・防御術を駆使できるのだ。たとえば体力のないクークのまわりに全員でバリアを張って、敵の攻撃を防ぎながら、クークに強力な念術で攻撃させる……なーんてワザもＯＫ。変化に富んだ戦闘が楽しめそーだね。

他にも、イベント以外の戦闘は、負けてもゲームオーバーにならないなど、いままでにない工夫がいっぱい。ＲＰＧの常識を塗りかえる傑作になるぞぉ！

町を発見



▲フィールド上の町は、こんな感じで表示される。さて、どんな町が勇士たちを待ってるかな

塔に到着



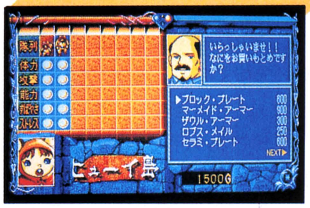
▲豊富なイベントは、こんな塔や城、洞窟などに用意されてることが多い。ドキドキするね

町の中は…



▲町のなかでは、情報収集や買物を。影のつけ方など、グラフィックにも、力が入ってる

ショップで買物



▲武器や防具は、自分にあったものを持たないと、かえって能力が落ちるから注意したい

さあ、お待ちかねの戦闘だぁ!!



Aキャラ+Cキャラ

▲ビドー軍の首領格（Ａキャラ）が、部下を引き連れて登場。手下（Ｃキャラ）は、なんと数万人！　はたして８人で太刀打ちできるのか？



Bキャラ

▲モンスター関係は、ほとんどこのサイズと考えていいと思う。最高８匹まで出るらしいが、ま、勇士たちの敵ではない。ヤッちまえい！

PRESENT

リバーヒルソフトから全国の『BURAI』ファンにプレゼント！



太っ腹

『ＢＵＲＡＩ』のポスターを３名、下敷きとステッカーを各５名に、抽選でプレゼント。なにが当たるかは、お楽しみだぞ。ハガキに住所、氏名、年令、電話番号を記入して、コンプティーク編集部『ＢＵＲＡＩ』プレゼント係まで送ってくれ。11月７日当日消印有効だ。



ファイアー　ホーク

FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

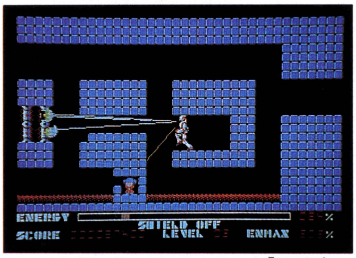
自由自在にロボット形態と戦闘機形態の変形を繰り返し、その見事なアニメーションと、広大なマップのなかでの戦いを描き、爆発的な人気を得た『テグザー』。あれから4年が経ったいま、その続編として、ゲームアーツが世に送り出そうとしているのが、この新作『ファイアーホーク』だ。バリバリの自動照準レーザーで敵を撃つ爽快感は、前作以上だぜ！

これは、久びさの全開シューティングだ!!

前作の『テグザー』をプレイしたことがある人でなくても、基本的な操作で悩むことは、ほとんどない。キーボードでも、パッドでも、好きな方で遊ぶことができる。その上、ミッションごとにセーブorロードが可能になり、コンティニューまでついているから（ただし、下で説明しているオプションはなくなるゾ）難しい場所で詰まっても、必ずクリアすることができるようになっている。しかし、マップは全部で9面＋1面（練習用マップ）もあるから、なかなか飽きさせないゾ。

取材段階のサンプル・バージョンは、1～2面までのもので、後半はまだ製作中とのことだ。まだ未定の部分が多いが、このゲームは難しさを狙ったものというよりも、自動照準レーザーとさまざまなオプションによって敵を撃破していく、爽快感を狙ったアクションゲームにしあがっている。やたら難しいゲームにイライラしている人には、もってこいだ。

これが、名作『テグザー』だ！



▲発売時、爆発的な売れゆきだった『テグザー』。古くからの88ユーザーには、懐しのソフトだ

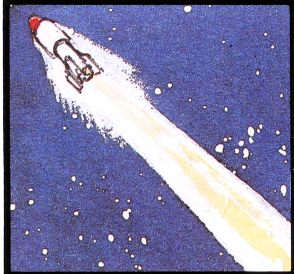


▲敵キャラの種類もケタちがいに増えた



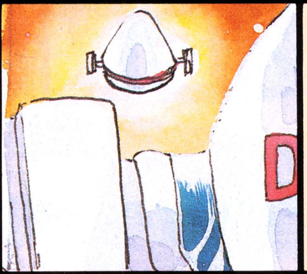
▲今度の敵は、弾を撃ってくる奴もいるぞ！

味方が撃ち込んだオプションパックをさがせ！



◀追尾ミサイル

ファイアーホークの機体内部に装備されているミサイル。いちばん近い敵に対して、自動的にロックオンされる。パックを拾うと2～30発が補給される。

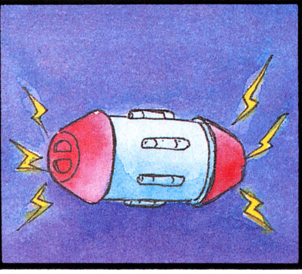


◀オプション・キャリアー

追尾ミサイルとエネルギー・ジェネレーター以外を取ると、自機の後方に自動的に出現する。敵に当たっても壊されないので、盾としても使える。

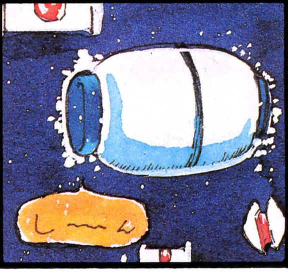
エネルギー・ジェネレーター▶

これを拾うと、ファイアーホークのエネルギー上限値（最高は500）が上昇してくれる。地味だが、必ず見つけておかないと、あとあと苦労することになる。



ECM▶

敵のセンサーを混乱させて、一時的に攻撃をやめさせる。敵が多量に弾を撃ってきたときに有効。1回パックを拾うと、5回使用することができる。

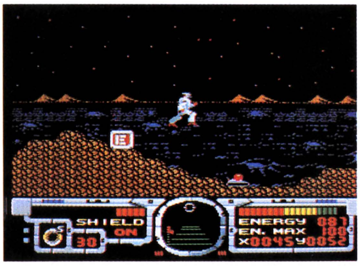


●ゲームアーツ☎03-984-1136●PC8801SRシリーズ、MSX2／7,800円〔税別〕

謎の小惑星ネディアム、再接近!

その質量からは生み出されるはずがないほど、強い重力を持つ小惑星・ネディアム。４年前、太陽系外縁に突如として出現し、地球を危機におとしいれたこの小惑星は、当時１機だけ完成していた、宇宙開発用作業機械・テグザーの活躍によって、ただの無害な岩のかたまりとなり、遠い宇宙へと葬り去られたはずであった。

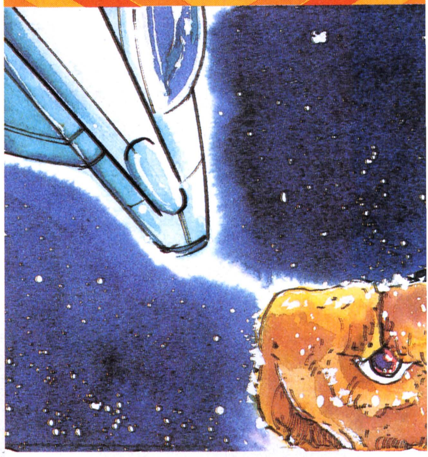
しかし、ネディアムは再び出現し、またしても地球を危機におとしいれようとしている……というのが今回の物語の背景になっている。ラストには、このネディアムの謎が明されるぞ!



▲スタート地点のネディアム地表。左下のＥマークがエネルギー・ジェネレーター



◀味方機の残骸から情報を得る





◀敵のザコキャラが、わさわさと体当りをかけてくる。この辺では、まだ耐久度が低いため、レーザーの一撃で倒せるが、面が進んでいくとかなり硬いヤツも出現するらしい。そのためにも、ミサイルのムダ使いはやめておこう



▶左にあるＢマークのアイテムが、オプションのナパーム弾のパック。製品バージョンでは、１面のこの位置にはストッパーが置かれているはず、とのこと。しかし、ともかくオプションは忘れずに取り、ためておくことが大切



◀追尾ミサイルで敵をロックオンして、狙い撃ちにした瞬間。ある程度までの敵ならば、一撃で破壊してくれるこのミサイルは、最大で99発まで持つことができる。しかし画面内に１発しか出せないのが難点。左上の色がちがう壁は隠し通路

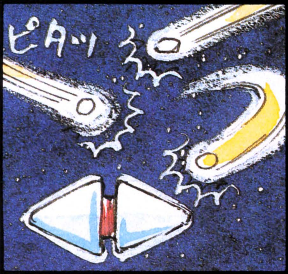
１面のボスはひたすら撃て!



１面のボスは、多少耐久力が高い目玉みたいな敵と、ふたつの砲座を従えているだけで、たいしたヤツではない。弾と体当りをかわしつつ、レーザーを連射していけば、いとも簡単に倒すことができる(はずである)。ただしこいつに対して、追尾ミサイルでは、正確にねらわないと効果がない

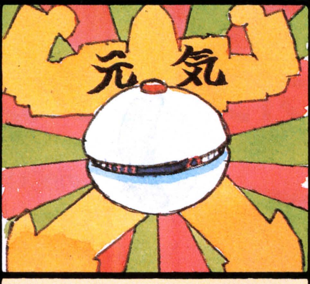


『ファイアーホーク』の最大のウリが、このオプション。追尾ミサイルとエネルギー・ジェネレーター以外のものは、オプション・キャリアーに収納されるために、3種類しか装備できない。なにがいちばん有効か、よく考えて拾うべし。



◀ストッパー

しばらくの間ではあるが、極低温を発生させることにより、敵の動きを完全に止めてしまうことができる。パック１個につき、５回使用できる。

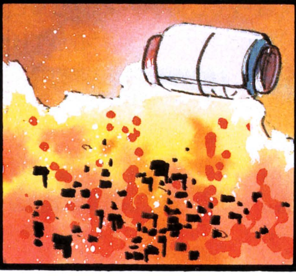


◀エネルギー・タンク

これを使用すると、自機のエネルギーをその時点での最高値にまで回復してくれる。１個しか持ち歩くことができないのが残念。確実に拾っておきたい。

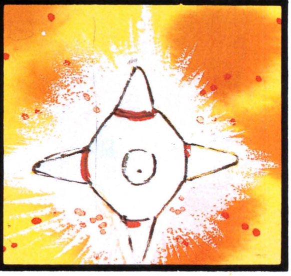
ナパーム弾▶

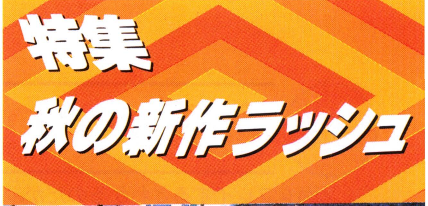
投下すると、一定範囲の敵を焼きつくしてくれる。地面に敵が多量にいるときに使うと有効。１個のパックに10発が装てんされているのも嬉しい。



フラッシャー▶

ファイアーホークが装備できる最強の武器。使用すると画面内の敵、すべてに一定のダメージを与えてくれる。１個のパックにも５発が収納されている。



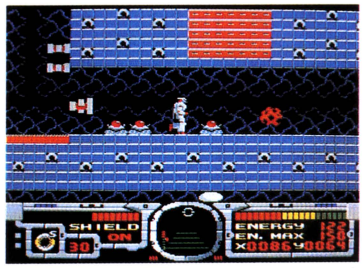


イラスト／渡辺天留子

ネディアム内部に侵入、敵の中枢をたたけ！

2面をプレイするとわかるのだが、この面の前半部分は、まったく『テグザー』の1面と同じマップになっている。これは舞台が同じという設定のためなのだが、まったく同一だと思っていると、結構ツライことになってしまう。というのも、前回のときと同じルートを通っていると、突然通路がガケ崩れで通行不能になっている場所に行き当たってしまうのだ。これは、前作をプレイしたことがあるがゆえに、ハマッてしまう罠なのだが、ユーザーに「コノヤロー！」とは思わせず、思わずニヤリとさせるあたりは、さすがだ。

なお、破壊された味方機などを見つけたならば、必ず接触して会話をすることをオススメする。彼らは、ボスの弱点など重要な情報を持っており、オプションのムダ使いを防いでくれるのだ。



▲2面のスタート地点。『テグザー』にハマッた人ならば、この青いブロックと見覚えのある敵キャラを見れば、ついつい懐しくなってしまう



◀倒すとエネルギーを補給してくれる敵キャラまで、まったく同じ位置だ



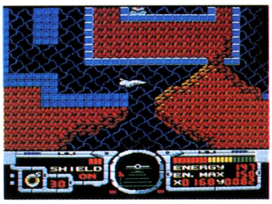
▲こいつらを倒せば、エネルギーが増えるのだが…



◀耐久力が少し高い、中型の敵も新登場



◀マップの隅に、敵が隠れている場合もある



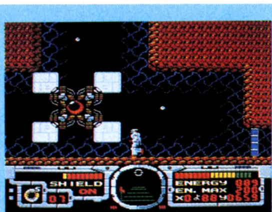
◀こんなのは昔やったぜ！などと考えながら進むと、行き止まりに…



▲追尾ミサイルを補給してくれる、Mマークのアイテム



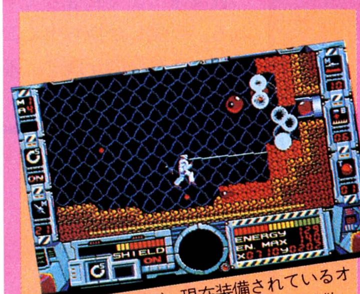
2面のボスは、ミサイルが苦手





2面のボスの弱点は、アーマーの影に見え隠れする赤い球。レーザーを連射していても倒せるが、時間がかかり過ぎるし、体当りを喰らってしまいかねない。右の写真のタイミングでミサイルを撃てば、かなりラクに倒せるゾ。

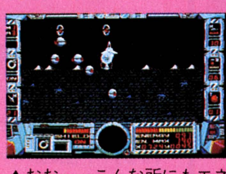
88版だとオプションの残数がわかるのだわさ



▲画面の右端が、現在装備されているオプションの種類と、それぞれの残弾数。左端が追尾ミサイル等の残弾数

MSX₂版とちがい、88版では各種オプションの残弾数が、ひと目でわかるようになっている。これはMSX₂では、画面にフチをつけると、スクロールがギコチなくなってしまうためで88ユーザーの強みといえる。

でも、それ以外のマップや敵キャラ、メッセージなどについては、両方ともまったくちがいはない。プレイしてみても、さほど難易度の差を感じるという印象もなかったので安心してほしい。



▲おおっ、こんな所にもエネルギーを補給してくれる敵が！



▲グラフィック密度は、多少88版の方が良いみたい!?



▲自機の左に浮いているのがオプション・キャリアー

好評連載

How To Win

今月は、豪華4本立てでおおくりします！

最新人気ゲーム必勝法



椙村嘉一

イース III How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VA、PC98シリーズ／8700円（税別）

WANDERERS FROM YS

バレスタイン城の巻（前編）



さらわれた街の人たちを助けるため、ついにバレスタイン城へ。外観の美しさとは裏腹に、城内はモンスターの棲み家と化しているらしい。さあ、街の人たちのために、そしてエレナのために、いざ突入だ!!

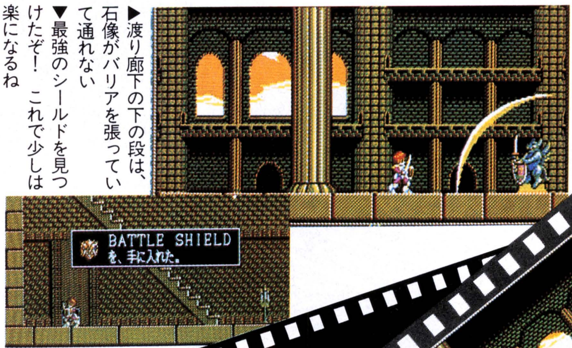
城のなかで待ち受けていたものは!?

城の建物までは、暗い地下道が続いている。得体の知れないモンスターが棲みついていたが、恐れるには足りなかったのだった。

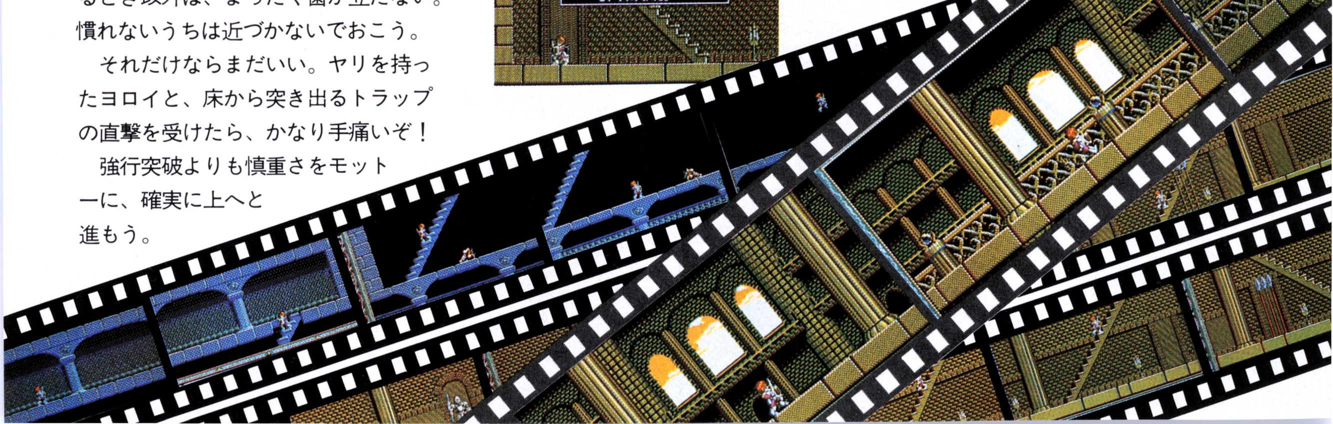
城内に入ると、兵士が剣を持って向かってくる。このうち、角のある兵士「ハルヴァイガー」は、剣を抜いているとき以外は、まったく歯が立たない。慣れないうちは近づかないでおこう。

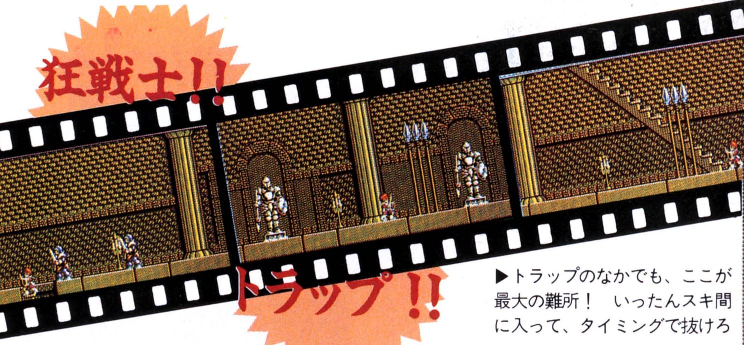
それだけならまだいい。ヤリを持ったヨロイと、床から突き出るトラップの直撃を受けたら、かなり手痛いぞ！

強行突破よりも慎重さをモットーに、確実に上へと進もう。

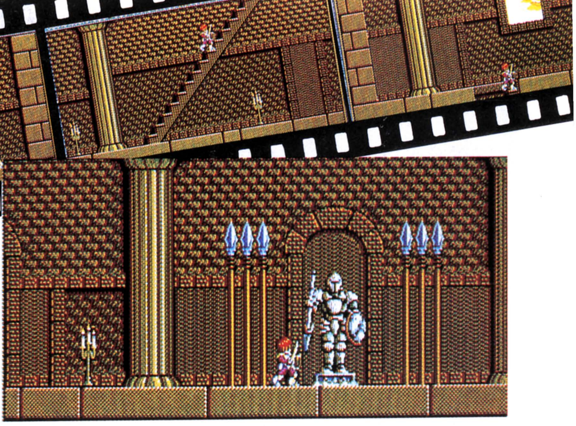


▶渡り廊下の下の段は、石像がバリアを張っていて通れない
▼最強のシールドを見つけたぞ！ これで少しは楽になるね





▶トラップのなかでも、ここが最大の難所！ いったんスキ間に入って、タイミングで抜けろ



夕陽の鉄球野郎!!

階段を登りつめて最上階までたどり着くと……おおっ、いたいた！「こっこいつは……店頭デモで見た！」そう、あの鉄球ぶんまわし男だ。窓の外の夕陽をバックに、サシの勝負！

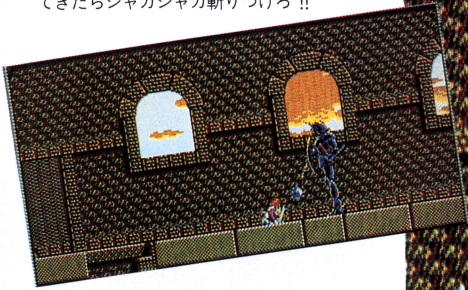
パッと見ると手強そうだけど、じつはノーダメージで簡単に倒せる方法があるのだ。

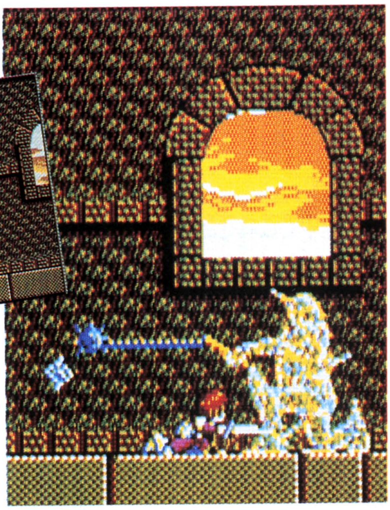
まず「伏せ」（犬みたいやな）の体勢で、写真の距離ぐらいまで近づく。敵は停止すると、2回鉄球を回してから「うりゃっ」と前方に投げてくる。このとき片足を前に出すので、そこを斬りつけてやればいいのだ。

こうしてジワジワ追いつめていき、右端まで行ってしまったら、左の階段近くまで戻って、また引きつける。この繰り返しでバッチリだ！

こいつを倒したら、再び下へ戻ろう。

▼▶一般に背のデカイやつというのは、足元が弱いのだ。しゃがんで待って、片足を出してきたらシャカシャカ斬りつけろ!!





神秘のRINGパワー 体験レポート PART1

使用中だけ力持ち POWER RING

最初に手にしたRINGなもんで、うれしくてつい使いまくってしまったなあ。

これをつけてデカキャラと対戦すると、これがまた斬れる斬れる！ 敵のバイタリティーがみるみる減っちゃうし。「攻撃は最大の防御」ってんで、力押しの偉大さを知ってしまったのだ。

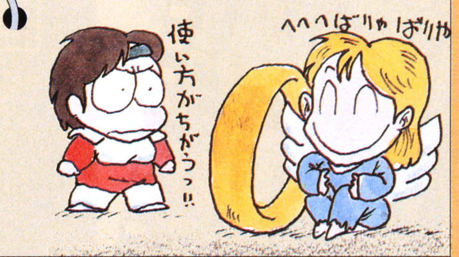
ドーピング？ なんかちがう……。



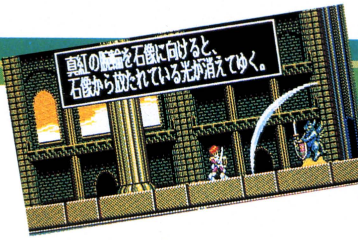
ダメージ半減だ！ SHIELD RING

「オレ、体弱いから」という人にオススメなのが、このRING。ダメージを½に半減してくれる、お守りのようなアイテムなのね。

でもRINGに頼って逃げていては、打たれ強くなれませんゾ！ 健康のため使いすぎに注意しましょう（タバコじゃないでしょっての）。



城のさらに奥へ。中庭には走りまわる狂犬がいた!?



再び階段をおりて、さっきの渡り廊下の石像のところまで戻ってみた。城内で道の通じていそうな場所は、あそこしか残ってないもんな。

おっ、バリアと石像が消えて、向こうへ行けるようになったぞ。よーし、先を急ごう！

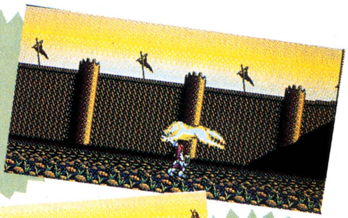
変わりばえのしない背景の城内をひたすら進む。こんな場面がいつまで続くのだろう……？　展開がねーぞ！と思っていると、いきなり中庭らしき場所に出た！　すると向こうから、犬みたいな動物が突進してくる!!

あまり自分がチョロチョロ動いては攻撃のマトが絞れない。敵の動きをうかがいながら、攻めるとしよう。

敵がジャンプで来たら、正面斬り。突進してきたら、下突きジャンプ。そして炎が来たら、ジャンプでかわせ！

これを根気よく繰り返して、犬(仮名)をようやく倒すことができた。ちくしょー、疲れたじゃない！

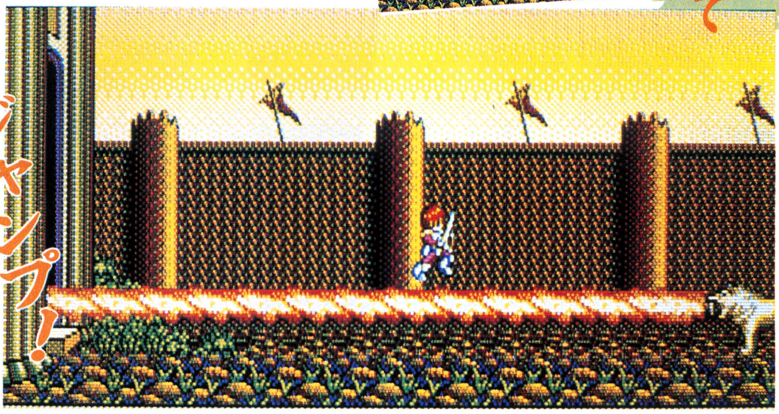
斬って





斬ってまた

ジャンプ！



途中でこれをお忘れなく！



途中、コースをはずれておりる階段があって、そこに置いてある。これで防御は完ペキ！

黒幕登場!!そして地下牢へ！



城主への道はここから通じる

中庭の向こうの入口をくぐると、

「アドルさん、危ない！」

背後から突然、エレナの声。ふり返ると、マクガイア城主の側近の男が、エレナにどつかれながら入ってきた。

男を問いつめると、彼は懐から何かを取り出し、礼拝堂の祭壇にかざした。すると窓から光が差して……ポッカリと通路が開いたではないか！

これが城主のところへ通じている道なのか……？　それにしても、こんな簡単に通路が開くなんて、何かがおかしい。危険な匂いを感じつつ、前進あるのみ！　ってんで、後を追って進む。地下通路を進んでいくと、地下牢を見つけた。なかから男の声が聞こえる。

この先の「青い騎士」とやらを倒せばいーんだな？　まかせなさいっ！

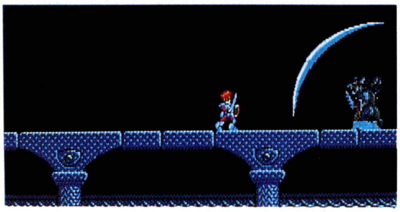


◀「青い騎士」を倒せばいいのか？　よし、待っててくださいね！　もう少しの辛抱ですヨ!!

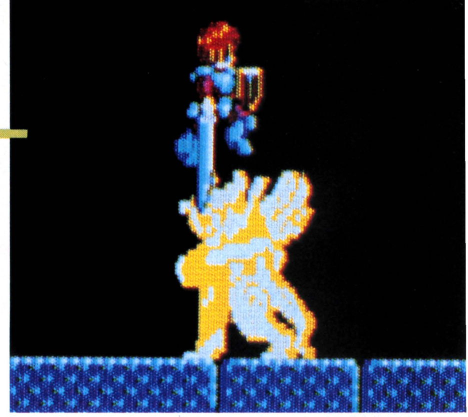
名前は強そう「青い騎士」

「青い騎士」の正体は、さっきの渡り廊下でも会った石像と同じヤツだった。こいつが動きだして攻撃してくるのだ。

もっとも手っとり早いやっつけ方は、伏せの状態で接近し、一定の間合いに来たら下突きジャンプ。背後に回るとバリアのなかにワープして逃げるので、あとは引きつけて、これの繰り返し！



▲バリアの向こう側にいるときは、こちらは手が出せない。出てくるのを待って攻撃せよ！



みんなは助けた。さあ、先を急げ!!

意外と手ごたえのないヤツだったぜ……と鼻歌まじりに地下牢へ戻り、鍵を開けてなかへと入った。牢に捕われていたのは、ピエール神父と、死んだはずの(勝手に殺すな、という話もあるが) アイーダ婆さんの息子・ボブ。そして兵士A(笑)！ ほかの牢の人たちも、どうやら無事みたい。

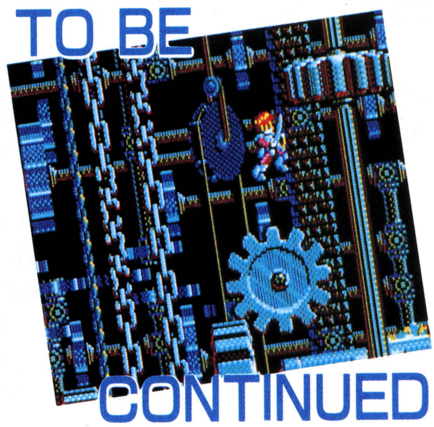
さあ、城のさらに奥へと進もう！ 来月に乞うご期待!!



▲イルバーンズの遺跡にいた、ピエール神父。さぞかしつらかったでしょう……



▶そう、あのボブなのだ。アイーダ婆さんの喜ぶ顔が浮かんできそうだね！



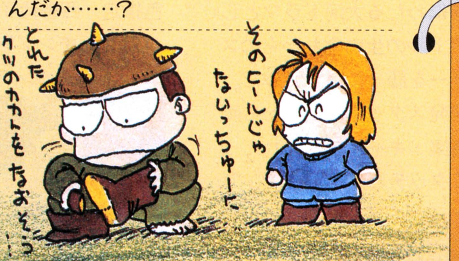
神秘のRINGパワー 体験レポート PART2

疲れ知らずの HEAL RING



これはつまり、RING値がHPに変換されるワケなのですね。

ひん死の状態でRING値が思いきり余っているときは、使いでがあるよね。だけど、RING値の回復って100GOLDでしょ、でもって薬草も100GOLDだし……うーむ、どっちを使ったほうが得なんだか……？

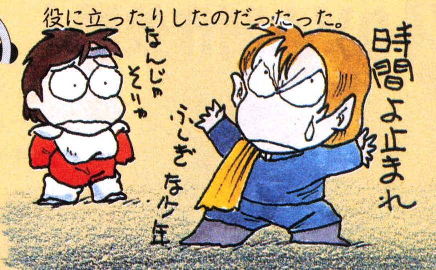


敵をトロくしちゃえ TIMER RING



敵のスピードが1/2になるRINGで、動きのすばしっこいヤツ(リガティとか)を相手にしたときには役に立ったのだ。だけど『イースI』のときみたいに、つけっぱなしってワケにはいかないから、けっこう遠慮したりもしてね。

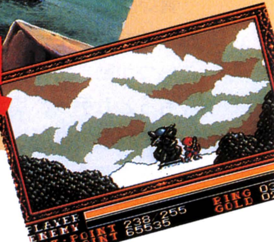
強いザコから逃げきるのにも、わりと役に立ったりしたのだったった。





「スーパーアレンジ」「OVA」「MSX」

さらに広がる「イース」の世界





PART 1 「イースIII」レコーディング密着取材

8月9日 新しいタイプのGMアルバム制作！

アルバム制作にあたって、まず決定するのが、アレンジャー。その後収録曲とミュージシャンを難波氏が選び、スケジュールどりへとこぎつけて、レコーディングに入るワケ。で、今日がその初日。

今回のアルバムは「バリエーションを重視した構成」（難波氏）とのことで、いままでのアレンジからさらに自由度を持たせた、音楽ジャンル豊かなアレンジ。

この日聴いた曲は、「暗黒の罠」。ジャズ風アレンジバージョンなのに違和感がないのがスゴイ。

8月12日 オーケストラでの大迫力の演奏だ！

「Wanderers from Y's」（エンディング）を、大編成のオーケストラで演奏。元スペクトラムの兼崎順一氏（「どんぺいさん」と呼ばれているそうだ）のアレンジで、ド迫力のサウンドが録音された。

ちなみに9日のレコーディングのお話を聞くと、「プレイヤーがアドリブで、アレンジ以上のことをやってくれましたんで。バラエティに富んだ出来ですよ」ウーン、この先がますます楽しみ。



◀今回はバラエティに富んだアルバムを——と難波氏。みずから演奏も行う

▼左から加藤ファルコム社長、原曲作曲者の石川さん、そして難波弘之氏





◀ベーシストの高水健司氏（左）は、いろんなアイドルのシングルやアルバムにも参加

▼オーケストラの録音風景。エンディングの曲らしい壮大なスケールにご期待!!



PART 2 「イース」OVA制作快調！

先月号でもすでにお知らせした、『イース』のOVA化情報。全7巻にわたる大河ドラマとして、アドルの生い立ちからのストーリーを語っていく大作だ。

ゲームの開発スタッフが企画から脚本・美術・音楽・キャラなどにわたってタッチしているので、ファルコムファンのキミなら見逃すことはできない！

【スタッフ】演出／神谷純　作画／石川哲也　脚本／早川正　美術／藤田勉　色指定／西香代子

【制作】キングレコード、日本ファルコム、アーバンプロダクト







8月13日 ロック界のスター集結！もう大迫力

レコーディングが始まって、今日で４日目。ひととおりレコーディングが終わるまでには、２～３週間はかかるそうだ。予想以上の大仕事なのである。

この日はロック篇のアレンジ録音日。横関 敦・大谷令文・小田原豊・三柴江戸蔵（元筋肉少女帯）と、難波氏率いる「センス・オブ・ワンダー」の面々の、異常なまでの迫力に大感動‼

こうしてレコーディングがすべて終わると、あとは制作サイドの仕事。編集作業を残すだけだ。



▲この日の顔合わせは、まさにオールスターのそれだった

8月30日 そして今日で完成あとは発売を待つ！

この日がいよいよ最終日・トラックダウンの日。アルバムとしてのバランスを調整して、編集する作業で、これが終わればあとはプレスに出すだけ。

キングレコード・ADの内田さんも、「これはもう最高の出来ですよ」と太鼓判を押す。アレンジの多彩さ、その他の面で、いままでとはちがったタイプのGM集だっただけに、いろいろと苦労も絶えなかったようだが、それだけに自信ありげのようすだった。

ミキサーの須賀さんも、音楽的にかなり充実しているものだけに、満足そうに「これはいけますよ！」と語ってくれたのだった。

――そんなわけで、今回のアルバムは「音楽としてのバラエティ」を重視したアレンジで構成。GMの新しい一面に、ゼヒ触れてみてほしい。



▲ファルコムレーベルのトラックダウンを一手に引き受けている須賀さん

今回のレコーディングを盛り上げた ゲストミュージシャン

今回のアルバムで演奏に参加したミュージシャンの顔ぶれだ。

ロック関係を中心に、GM史上始まって以来の強力なメンバーがそろっている。それぞれのアーティストの個性がぶつかり合ったり、融合したりして、GMがひとつの音楽形態として聴きごたえのある形に仕上がっていることマチガイナシ‼



山木秀夫

▲近藤等則ＩＭＡのドラマー。ジャズ篇のプレイは必聴



横関　敦

▲元筋肉少女帯のギタリスト。ロック篇のプレイに参加



大谷令文

▲やはりロック篇でのプレイに参加した人気ギタリスト。



小森啓資

▲センス・オブ・ワンダーのドラマー。数々のセッションもこなす



小田原豊

▲レベッカのドラマー。ロック篇での絶妙なプレイは大迫力！

プレゼントだ！

さていきなりだけど、なんと出来たての『Y's－III』のCDを、抽選で５名様にプレゼントしちゃうぞ！

欲しい人は、ハガキに〝『イースIII』のCD希望！〟と書いて、「コンプティーク編集部・イースIII CDプレゼント係」までね！



▲キングより10月21日発売でい！
CD 2,843円、CT 2,369円〔税込〕

全7巻にわたる大河OVA！

■第1巻「序章」 11月21日発売



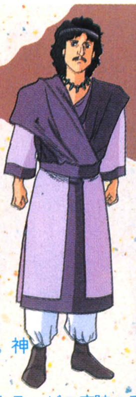
▲アドル＝クリスティン。ごぞんじ主人公

平和で栄ある国であったエステリアに、突然魔物が蘇り、人々を苦しめ始めた。

ちょうどそのころ、ひとりの少年がブロマックの港にたどり着いた。彼の名はアドル。何かに導かれるようにしてこの地にたどり着いた彼は、嵐の結界を越えてミネアの町に向かうのであった。

だが波にのまれ気絶したアドルは、盗賊のゴーバンとドギに助けられ、クラーゼの病院へかつぎこまれた。回復したアドルは、占い師サラのことを聞き、何かが気になり、彼女に会うことにしたのだった。

サラは「イースの国」の伝説、そして、その地を救う勇者こそ、アドルなのだと語る。アドルは宿命を感じ、その謎に挑む決意をした。



▶ルタ＝ジェンマ。神官ジェンマの子孫



▶クラーゼの病院の看護婦

PART 3 MSX2版発売間近！

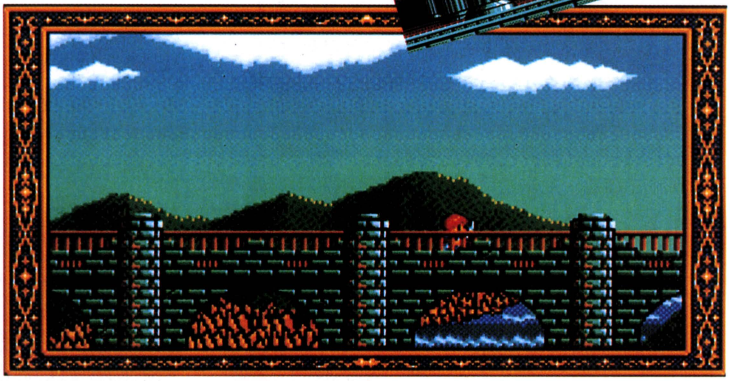


10月21日というと、アルバムのほかに発売になるのが、『イースIII』のＭＳＸ２版。ユーザーにはとっても耳よりなお知らせなのだ。

写真を見てもらえば説明するには及ばないと思うけど、どーです！　この美しさ。

もさろん、多重スクロールだってバッチリなのだ。さすがにこれには苦労したとのこと。

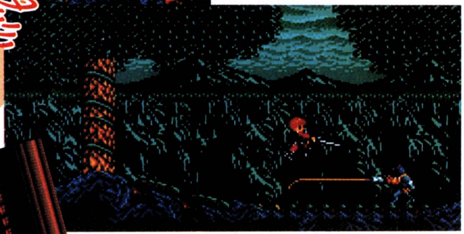
アクションの要素もそのままだから、パソコン版で味わえた興奮が、そっくりＭＳＸ２でも楽しめるぞ！　とにかく期待して待つべし!!



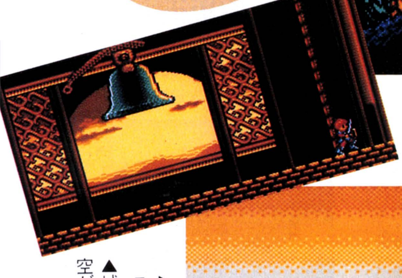
多彩なアクション



◀遺跡のマグマ地帯だ！　炎が迫ってくるぞ！　ジャンプ、ジャンプ



▼必殺のジャンプ斬りを、シグルドの脳天目がけてお見舞い！



感動のグラフィック



▶絵に描いたような、バレスタイン城の風景
▲城のてっぺんだ。夕焼け空が美しい

イースIII グッズプレゼント！

ふっふっふっ、今月はプレゼントだらけの大攻勢なのだっ！

『イースIII』の５インチ・3.5インチの各ディスクケース、ステッカー、そして下じきをセットにして、５名の皆さんにプレゼントしちゃうぞ！

「よーし、私がもらってあげよう！」と思った人は、

「コンプティーク編集部・イースIIIグッズプレゼント係」まで応募してね！



第2巻「ハダルの章」 12月21日発売



▲ゴーバン。盗賊の頭領。山の上にアジトを構える

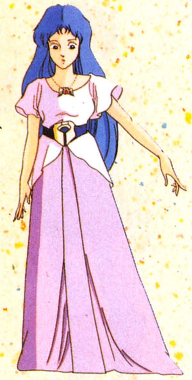
▲ドギ。盗賊ゴーバンの手下で、怪力の持ち主

ゼピック村をめざすアドルは、途中で魔物たちによって滅ぼされたラスティン村で、ルタ＝ジェンマに会う。彼の案内でゼピック村に着いたアドルは、サラの伯母・ジェバに会い、６冊の「イースの書」を集めるようにと言われる。そのうちの１冊が、プレシェス山の頂上に建つ神殿にあるという。アドルはイースの書を求めて、神殿へと向かう。

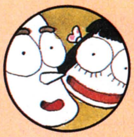
魔物と戦いながら、やっとの思いで神殿にたどり着いたアドルの前に、６体の女神像があった。

クリスタルに反応し、輝き始めた女神像に吸いこまれ、神殿内部へと来たアドル。そこで彼が見たものとは……？

――以下『トバの章』『ダビーの章』（たぶんそうだろう）と続く、ＯＶＡ「イース」にご期待！



▲フィーナ。神殿にとらわれている、謎の美少女



ビル（以下Ⓑ）：ハーイ、ビルです。エブリバディ、ファイン？　ミーはファイン、サンキューね。
ハル子（以下Ⓗ）：あんたはいつだっておめでたいでしょ。どうも、今月もこんなコーナーを読んでくださって、ありがとうございます。ハル子です。
Ⓑ：ヘイ、おハルさん。ルックディス。ミーへのファンレターね。
Ⓗ：あ、そ。えーと、先月のこのコーナーで……。
Ⓑ：オー！　ユーアー、ベリィコールド。ミーがこんなにハッピーなのに。
Ⓗ：あんたがハッピーかどうかなんて、関係ないでしょ。勝手に喜んでれば？
Ⓑ：（ふてくされて）ブツブツ……。
Ⓗ：うるさいヤツが静かになったんで、続けますね。先月、宛て先の「東京都」が「東京京」になってました。まちがいを指摘してくれたみなさん、どうもありがとうございます。
Ⓑ：オー、ユーアー、ライアー。おハルさん、メイル見て「ヒトモジクライ　マチガッタッテ　イイジャネエカ」って、ベリィ、アングリィだったね。
Ⓗ：（ネコなで声で）ビルくぅん。つまらないこと言うもんじゃないわよー。
Ⓑ：アウチ！　お……、おハルさん。ツネらないでよ。
Ⓗ：みなさん、気にしないでね～。さて、９月号で募集した「イースグッズプレゼント」の当選者を発表します。長野県の佐伯達也くん、神奈川県の矢部圭崇くん、宮城県の佐藤清子さん、兵庫県の富田昌彦くん、香川県の宮本洋延くん、以上５名が当選しました。おめでとうございます！
Ⓑ：コングラッチュレイションズ！
Ⓗ：今回、プレゼントに当選できなかった人も、「究極コンテスト」に傑作を応募すれば、賞品を獲得できるかもしれませんよ。
Ⓑ：チャンスはあるね。ネバー、ギブアップ！　レッツ、トライ！



ビルとハル子の あ・き・れ・た コーナー
イース天国

仲がいいのか悪いのか、あきれたふたりのコンビネーションは、今月も絶好調だぜ（ホントかな！?）



◀愛知県のＤ・ばるがすクンの作品。お助け人ドギ参上！



▲北海道の神崎彪さんの作品。色づかいがステキ

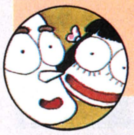


◀大分県の杉山あきらさんの作品。リリアがいるのでビルが大喜び



◀群馬県のともちむクンの作品。コミカルタッチが魅力ね

究極コンテスト
中間報告



Ⓗ：「究極」コンテストへの応募作品も多いわね。どんな作品が来ているか、ちょっと中間報告しましょうか。
Ⓑ：オー、グッドアイディアね。
Ⓗ：究極に選ばれているもので、いちばん多いのはやっぱり「アドル」ね。プレイボーイだとか、マヌケだとか、理由はバラエティーに富んでるけど。
Ⓑ：「リリア」イズ、キューキョクのプリティガールというメイルも多いね。
Ⓗ：あんたって、そればっかしね。

宛て先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
編集部「イース天国」係

THE技 薬草を見つけたぞ！の巻

Ⓗ：ねえ、ビル。イルバーンズの遺跡の地下の溶岩洞くつに「薬草」が生えてたの知ってる？
Ⓑ：ヤクソウ？　ノー。エキサイトしてたから、オーバールックしてたね。
Ⓗ：でしょ？　ちょっと見つけにくい場所だから、気づかなかった人もいるかもね。東京都の榎本大介クンはじめ、何人かの人から報告がありました。



▲ここで体力回復しておけば、難関の溶岩地帯も少しはラクにクリアできるわね

●システムソフト☎092-714-6236●PC9801シリーズ(98/Uを除く)/9,800円(税別)



それにつけても『天下統一』。国の数、大名の数だけの傾向と対策がある。Aクラスの大名で天下を統一したあとはB級C級で天下を狙う。これぞ清く正しい『天下統一』プレイヤーのとるべき道なり。戦略の限りをつくして、早く立派な戦国大名に成長してくれ。ということで、今月もしっかりつきあって欲しい。スタンバイOK!?

絶好調の戦国ロマンだ!

どうも、お茶の水です。それにしても、最近のわたしはほとんど病気といっていい。自宅に帰り、PC98の前に座ると、ついヒシとマウスを握りしめている自分に気がつく次第。

・習慣性がある。

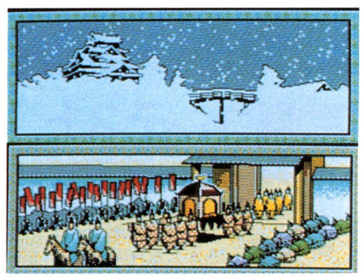
う〜む。これが『天下統一』の魅力(!?)というところかな。玄関から書斎までほんの数秒(狭いのよ)。98の電源をONにして、フロッピーをすばやく放り込む。あとはマウスクリック数回でプレイ開始。戦国の世にトリップするまで1分とかからない手軽さなのだ。ゆえに、ゆえにである。たまにはロシア文学でも読んでやろう、なんて全集本抱えて自宅へ直行しても決して本は開かれることはない。恐るべき『天下統一』の習慣性である!

さて、と。ただいまわたしは初期設定でプレイすることが許されている大名の中から、いくつかの大名を(並行して)遊んでいる。信長はOK。信玄、謙信またしかり。となれば、あとは比較的マイナーな大名を選んでプレイするにしかず。苦労に苦労を重ねて、ついに故郷に錦を飾る——これぞ日本人の美意識。うむ、幸いなことに、備前(今の岡山県だな)に宇喜多なる弱小大名あり、だ。宇喜多直家。史実では陰謀・裏切り・暗殺と、戦国の世の一面を表す根っからのワルであったという。でもまあ、毛利・尼子といった強豪を控え、中国でどのように伸びていくのか、ものは試し。さっそくプレイの運びとしてみたい。

というわけで、1551年。大名、豪族入り乱れる、戦国たけなわの中国・備前へいざゆかん!

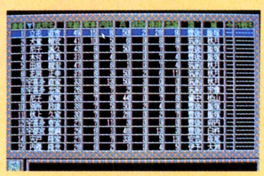


▲豊作が北の果てより拡がっていくのは、見ていてウレシイ。でも頭越えはイヤだね! ホント

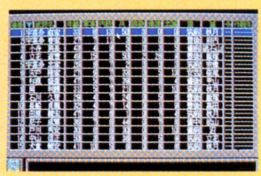


▲東北・北陸では冬と春、大雪に見舞われる確率が高い。北国ってのはツライよなあ! 下は朝廷からの特使。威信が上がるぞ!

武将データの傾向と対策



▲やはり九州勢は強い。立花道雪、ぶっちぎりの軍事力15!



▲内政ならば宇喜多は強いぞ。直家13、春家11と1、2位独占

右の写真は人材バンク戦国版、というわけではなくて、現在その大名が召し抱えている武将の一覧である。1人1人の武将の能力がひと目で把握できるようになっている。表の各項目に↑を合わせてマウスをクリックすると、その項目の数値の高い順にソート(並べかえ)されて表示される。これがあれば、軍事や内政能力の参照はもちろんのこと、俸禄なんぞもバッチリ把握できる。高給取りが、必ずしも優秀ではない、ということが歴然としてわかるのさ!

備前宇喜多に挑戦するぞ！

さて、ここでは、1551年、ゲーム開始直後の中国の情勢についてひとことふたこと。下の絵図面を眺めやれば、強豪は西中国にあり、ということがわかる。とくに小大名という恵まれた立場からスタートする毛利元就(もうりもとなり)、陶晴賢(すえはるかた)はいずれが拡大してもおかしくはないＡクラス。まあ、それゆえ強豪同士国を接し合う皮肉な状況にあるわけだけれど。安芸毛利と周防の陶。両雄並びたたず、西中国の覇権を握るは、いずれか一方になるだろう。現在プレイしている印象では、およそ70〜80%の確率で、毛利が有利か。

２人の前に徒花(あだばな)となるのが、長門の大内義隆。名門の身に生まれながら、気の毒なことに、早々に滅亡する確率非常に高し。山陰には尼子が控える。序盤より出雲から四方へじわじわと版図を拡大してくる結構やっかいな相手である。備前には前２者より比較的近いので「打倒、尼子！」がとりあえずの目標。

がんばるべし！



▲砥石山城にて起つ！　しかし…４万石の豪族ってのはキビしい。序盤が大切である



長門／大内義隆

CLASS	小大名
石高	11万石
軍事	2
内政	2
武将	3
評価	★

周防／陶 晴賢

CLASS	小大名
石高	15万石
軍事	13
内政	4
武将	5
評価	★★

安芸／毛利元就

CLASS	小大名
石高	23万石
軍事	14
内政	14
武将	4
評価	★★★★

出雲／尼子晴久

CLASS	小大名
石高	18万石
軍事	2
内政	4
武将	7
評価	★★★

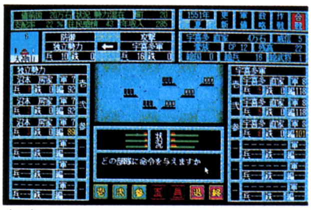
備前／宇喜多直家

CLASS	豪族
石高	4万石
軍事	8
内政	13
武将	なし
評価	★★

イラスト／渡辺天留子

1551年～1552年
弱小の悲哀！備前統一はいつの日か⁉

な、なんという貧しさ！　すべて承知の上で担当してみたものの、備前宇喜多1551年当時の状況をみたときのわたしの感想である。何しろ石高４万石、兵力は１千５百を数えるに過ぎない。こんなことで天下が取れるのだろうか——正直いって不安。が、とりあえずは天神山城を狙う。敵城の規模は「７」といえども、１千５百の戦力にとっては重荷である。籠城（ろうじょう）する敵に、再三戦いを挑むが、その度に撤退を余儀なくされた。力攻めを交じえて３回目の攻撃。わが宇喜多軍は、珍しく野戦を挑んできた敵を粉砕、敵は運よく(!?)隣国へ退却してくれた。以来、空城となった天神山城を攻略、序盤での壁のひとつを突破した。また、この前後に花房正幸が登場。天涯孤独な宇喜多直家にようやく家来がひとりできた。うう む、勤労意欲が湧いてくるのだ！



◀天神山城の攻防。敵将も珍しく野戦に応じる



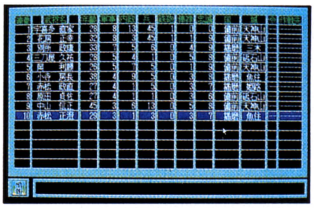
▶備前統一まであと一歩。おりしも一五五二年夏。

1553～1556年
播磨へ進出。戦国の世を勝ち残れ！

西中国は激戦が続いているらしい。大内はすでになく、勢いにのる毛利軍は陶の軍勢と激突。触らぬ神にたたりなし、である。西に伸びて毛利と衝突したとしても、同数程度の兵力では到底精強毛利に勝つことあたわず。したがって、宇喜多としては東に勢力を伸ばし、ひたすら地力を養うほかはない——ということで、わたしは播磨へ目を向けた。国の豊かさも上々のレベル。しかも目ぼしい大名からは遠い。せいぜいが河内の三好といったところである。決定。わが軍は播磨へ侵攻、豪族浦上家を滅ぼした。が、その頃、隣国美作（みまさか）では尼子軍が着々と集結を開始していた…。1556年、ついに尼子はわが宇喜多と境を接するようになっていたのだ。



◀播磨へ侵入した宇喜多軍三千八百、浦上家二千の兵を破る——！



◀現在のわが陣容。まあ可もなく不可もなく、平均クラスといったところ



▶次の目標は置塩城に拠る浦上家。とにかく強敵をはじめのうちに叩く！



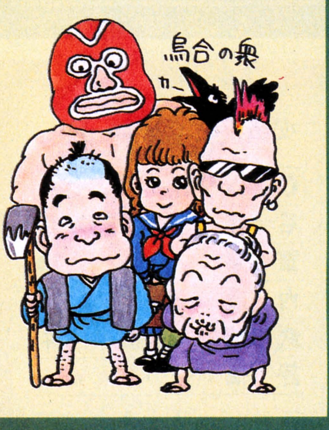


▶上が尼子家百五万石、下は毛利家百十九万石。いずれもわが軍より優勢！

元祖 頭がよくなる 歴史コラム

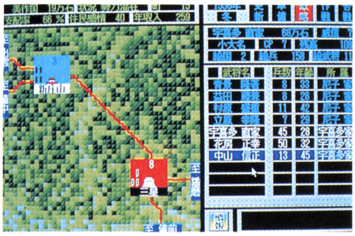
烏合の衆を組織する

今月はやや抽象的な話をしてみよう。この時代、各地でそれなりの規模の合戦が行われていたはずだが、ここで疑問に思うのが、どうして数千、数万もの人間が集団を組んで戦うことができたのか？　ということ。本願寺のような狂信的な集団を別にすれば、当時の兵の大半は農民であった。したがって、戦意を失ったり、指揮系統が乱れた場合、容易に「烏合の衆」化したのではないか？　大多数の農民にとっては、戦わない「烏合の衆」であるのが自然なわけである。ともすれば烏合の衆に戻りがちな彼らを指揮して戦った当時の侍は、やはり人間を組織し、ある目的のもとに戦わせるという点において、一種の技術者であったといえるのではないだろうか。



1556年～1558年
尼子との死闘続く！ 西中国を征覇せよ！

1556年夏。宇喜多家は56万石、兵力1万3千を数える小大名に成長していた。やはり何といっても、播磨を手中に収めたことが大きい。とはいえ、当面の敵である尼子も拡大を続け、現在96万石、兵1万4千。敵が会戦を求めて備前天神山城へなだれ込むのは必至であった。南条宗元を始め、敵主力は7千。それに対し、わが軍は宇喜多直家、花房正幸隊8千の兵力を投入した。合戦はごく短い間に決着をみた。小戦力に分散した敵は宇喜多隊の猛攻により敗走、以後、宇喜多軍は尼子領へ進撃。尼子は西に毛利、東に宇喜多の挟撃を受け、急速に弱体化していった。かくして1558年秋。宇喜多家は156万石、兵2万9千。西国でも有数の戦国大名に成長した。尼子はすでになく、現在の強敵は毛利154万石、兵2万4千。実力を蓄(たくわ)えたわが宇喜多との激突は時間の問題である。また、西に島津が猛威を振るい、ついに竜造寺を追いつめていた。東には戦国大名が割拠、織田、上杉、今川らが覇権を競い合う。最後に勝ち残る者はだれか？



▲バランスは宇喜多に大きく傾いている。西の毛利に東の宇喜多。尼子の立場はツライ！

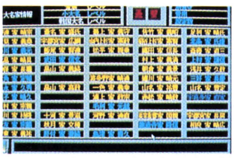


▲対尼子第2戦。美作三星城の死闘。花房隊突進し、敵立原隊を壊走させる。尼子滅亡近し!?



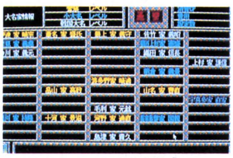
▲当方の兵力は五千ほど多いが、その代わり敵の武将はこちらより優秀。対決迫る！

1552年



◀ようやく小大名になった直後。すでに10人の大名が姿を消している。合掌

1558年



▶戦国大名がいくつか勝ち残る。中部、九州方面で激戦が予想されるね！

1562年



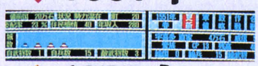
◀終盤。ナント、ダークホース扇谷上杉が戦国大名に成長してしまった！

というわけで感想なのだ

はじめに弱小といったけれど、備前宇喜多にはいくつか利点がある。

まず豪族からのスタートながら国内に強敵がいなかったこと。また中国筋の強豪が西中国へ集中、その間隙をぬって比較的容易に播磨を制圧できたこと、など。コツさえつかめば勝利の日は近いのさ。では、みなさんご一緒に～、ブイッ！

❖1551年



❖1557年



❖1561年

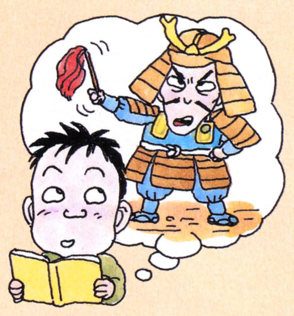


読者もいいたかろ～コーナー
キミの好きな武将を送ってほしい

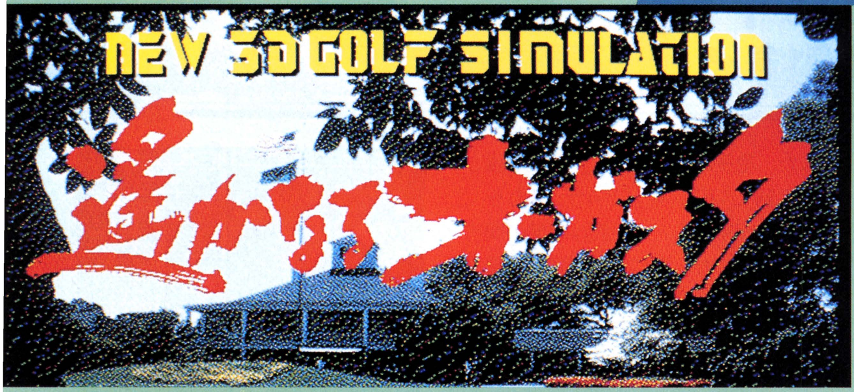
さて、と。それでは読者もいろいろいいたかろ～ということで、このコラムにてお便りを募集。今月の課題は「キミの好きな武将を送ってほしい」である。ハガキでも封書でもいい。とにかく武将（大名を含む）の名前をひとつだけ書いて「ナゼ好きなのか」というコメントも送ってほしいのだ。たとえば、

好きな武将：大友宗麟
理由：キリシタン大名っていうのがハイカラ。宗麟が王国の建設を夢みた「無鹿」の地は、ポルトガル語のムシカ、音楽っていう意味なんだぞ！

…という具合。なお、ハガキを送ってくれた皆さんにはシステムソフト＆コンプティーク編集部より、特製グッズのプレゼントがあるかも!!



イラスト／杉山真理



このゲームは「3Dゴルフシミュレーション」という名前のとおり、いままでに存在したどのゴルフゲームよりも現実に近い出来。それだけに、あらゆるテクニックを身につけて試合にのぞみたいね！

状況に応じた攻め方を心がけよう！



◀キャディさんにアドバイス。完成版では男性になるんだよ

風やライ（ボールが置かれている状況）を判断し、カップまでの距離を読み、ボールの落とし場所を想定し、そして自分が考えたとおりのボールを打つべくショットする——なんて、いうのは簡単だけれど、実際にやってみると難しいのがゴルフ。風や残りの距離などは、実際のプレイとはちがって自分で計算する必要がないけれど、それらのデータがわかっていてもボールを狙ったところへ運ぶのはなかなかタイヘンなのだ。ショット方向やクラブ、スタンスをキチンと設定し、ショットポイントを思いどおりのタイミングで打たなくちゃ、ボールは狙ったところには行かないからね！

どんな状況におちいっても自分の思いどおりのボールが打てるよう、各クラブの特性やスタンス、ライの状態、ショットポイントによるボールの飛び方のちがいをしっかりと会得しておこう。

クラブ
14本のクラブが使用できるのだ！

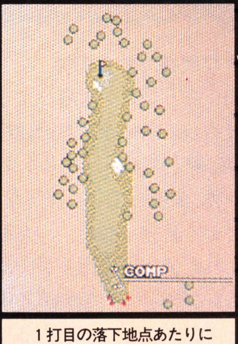
クラブ	MAX
1 W	270y
3 W	230y
4 W	210y
2 I	200y
3 I	190y
4 I	180y
5 I	170y
6 I	160y
7 I	150y
8 I	140y
9 I	120y
P W	110y
S W	90y
P T	100f



これがオーガスタの全ホールなのだ

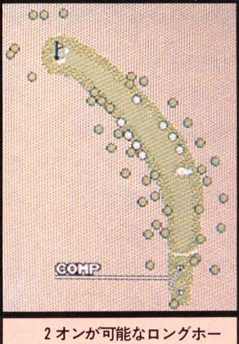
アメリカのジョージア州にあるオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブは「ゴルフコースはできるだけ人工的なところをなくして、自然の環境、美しさをいかすべきである」という信念のもと、1932年12月に完成した世界でも有数の美しいコースだ。

1番ホール 365ヤード パー4



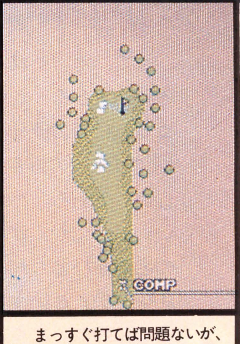
1打目の落下地点あたりにあるバンカーに注意。グリーン手前のバンカーもくせもの

2番ホール 505ヤード パー5



2オンが可能なロングホール。コースの形どおりにフックボールで攻めよう

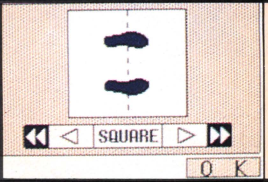
3番ホール 360ヤード パー4



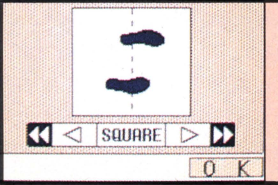
まっすぐ打てば問題ないが、少しでも左に曲がるといやらしいバンカーが待っているゾ

スタンス

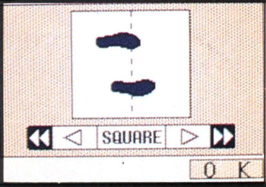
スタンスとはボールに対する足の位置のこと。これによりドロー、フェイドを打ち分けられるのだ。



スクウェアスタンス。まっすぐなボールが打てる、ごく普通のスタンス



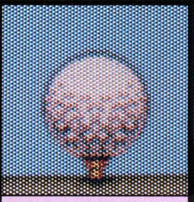
クローズドスタンス。ドローボール（左に曲がるボール）が打てる



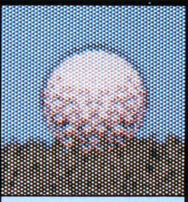
オープンスタンス。フェイドボール（右に曲がるボール）が打てる

ラ イ

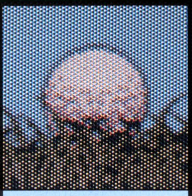
ボールの状態を示すライは、全部で10種類ある。バンカーやラフは3種類ずつあるので、チェックを忘れないようにしよう。



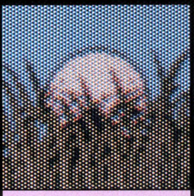
第一打目は、ティーを使うことができるのだ



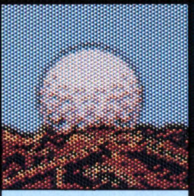
フェアウェイ。キチンと整備されている場所



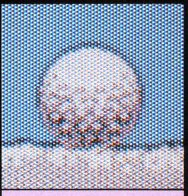
ラフ。ここからはアイアンを使うべき



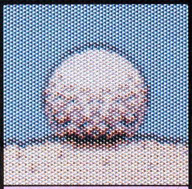
ラフ。かなり深いため、飛距離が落ちるので注意



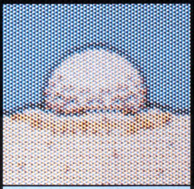
ラフ。地面がむき出しになっているラフだ



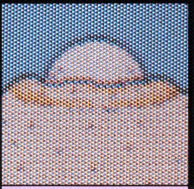
カート・ロード。コンクリートでできた通路



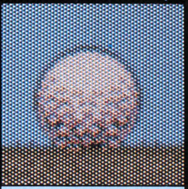
バンカー。この程度なら砂を気にしなくてすむ



バンカー。ちょっと埋まっているので強めに！



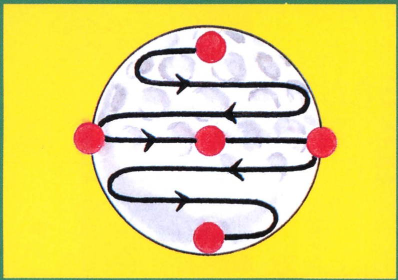
バンカー。力加減がとても難しい大目玉

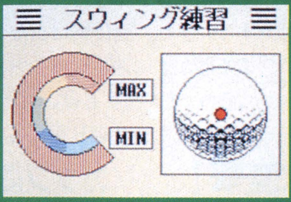


グリーン。ここからは基本的にパターを使う

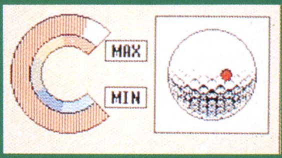
ショットポイント

下のイラストのように、ショットポイントを示す赤いマークが動いていく。上の方を打てばトップスピンがかかって低いボールとなり、下の方を打てばバックスピンがかかる高いボールとなる。右の方を打てば左へ、左の方を打てば右へと飛ぶぞ。





◀スウィングの練習をするモード。フルパワーでどまん中をショットした瞬間



▶ちょっぴり左に曲げるときはここで。左側のパワーの大小も、重要なショットのポイントだ

おっとミス！

フルパワーを狙いすぎて失敗したときは空振りするのも手だ。



▲ティーショットでこんなミスをしたら……



▲わざと空振りしよう。ラフに入れるよりマシ

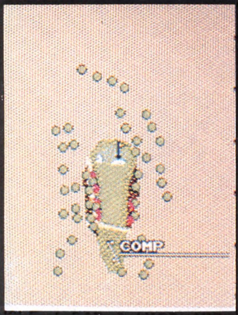
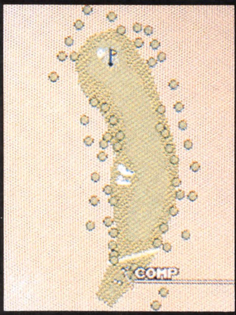
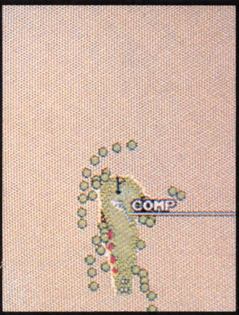
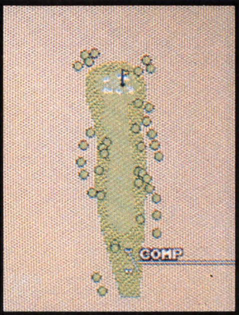
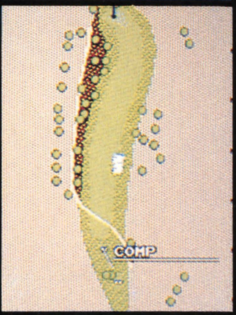
4番ホール 170ヤード パー3	5番ホール 405ヤード パー4	6番ホール 165ヤード パー3	7番ホール 320ヤード パー4	8番ホール 460ヤード パー5
				
グリーンの左側から狙うのがセオリー。わざとバンカーに入れる手もある	オーガスタのなかではやさしい部類に入るだろう。きっちりとパーディーを取りたい	ショートホール。しかし、バンカーが前にあるため1オンさせるのは結構難しい	距離の短いミドルホール。グリーンのまわりにあるバンカーに入れないようにしたい	バンカーに入れることをおそれて1打目を左サイドに打つと、2オンが難しくなる

イラスト　杉山真理

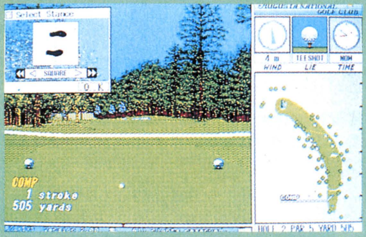
COMPくんの2番ホール体験記

２番ホールは505ヤードのパー５。２オン１パットのイーグルが狙えるロングホールだ。

「強い向い風が吹いていたらいやだなぁ」などと思いつつティーグラウンドに立つと、幸いなことに４メートルのフォロー（追い風）。そこでティーショットはドライバーを使って、思いっきりカッ飛ばすことにする。コースが左にゆるやかに曲がっているので、スタンスをクローズドスタンス気味にして、ドローボール（左へと曲がって行くボール）で攻めることにした（写真①）。

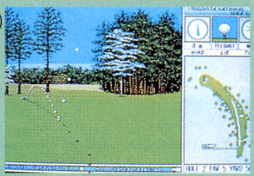
ショットの瞬間、ちょっとひらめいたのでボールのショットポイントをまんなかやや右側にした（写真②）。スタンスでもドローボールを打つようにしていたけれど、このままでは曲がり方が少なくてバンカーに入ってしまう気がしたからだ。結果的には、この修正がよかったみたい。打ったボールはゆるやかに左に曲がりつつ、狙いどおりバンカーの左を通過すると（写真③）グリーン方向へとぐんぐんのびていった（写真④）。風にも乗り、じつに300ヤード近いロングドライブ。やったね！

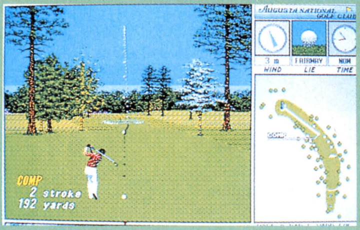
第２打の時点で残り192ヤード。楽々２オンできる距離だ。キャディーさんが選んでくれたクラブは２Ｉだったけど、ここは余裕を持って４Ｗで攻めることにした。２

①


②


③

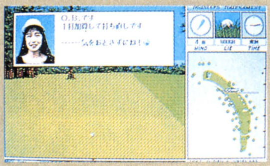

④


⑤


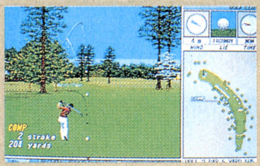
トラブっちゃってもくさらないで！

このゲームでは実際のゴルフ同様、じつにさまざまなトラブルに巻き込まれることがある。クラブ選択をミスしたり、ショットポイントがちょっとずれてしまった、あるいは風の計算を怠ったなど。これらのことが原因でＯＢになったり、木に当たったりする。また、強硬策に出たものの向こう岸まで届かずに池ポチャしちゃうこともあるだろう。そんなときは、そこでくさらずに、気持ちをさっと切り替えることが大切だ。

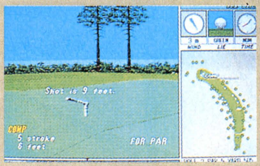
OB！



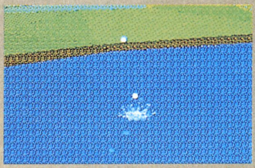
木に直撃！



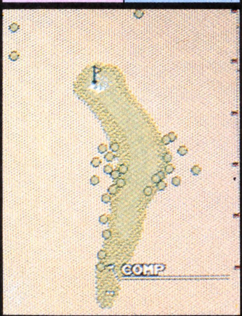
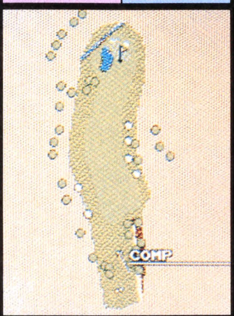
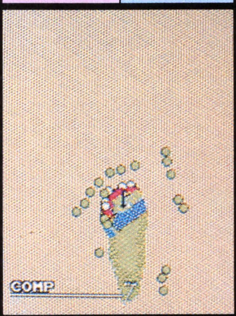
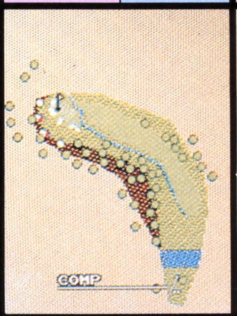
カップに蹴られた！

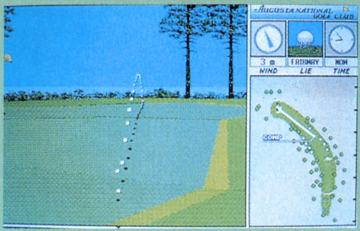


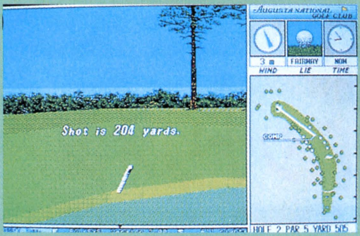
池ポチャ！





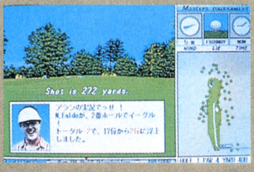
ホール	ヤード	パー	コース図	解説
9番ホール	380ヤード	パー４		１打目を林に入れさえしなければ、なんとかなるホール。１Ｗでまっすぐ飛ばそう！
10番ホール	450ヤード	パー４		距離のあるミドルホール。２打目を木に当てると、バンカーに入る可能性もある
11番ホール	380ヤード	パー４		グリーンの手前にある池には要注意！　グリーン右側から攻めるようにしよう
12番ホール	155ヤード	パー３		少しでも短いと即池ポチャになってしまうので、オーバーさせるつもりで打とう
13番ホール	435ヤード	パー５		距離の短いロングホール。しかし川や池には入れないよう注意したい

⑥


⑦


テクニックを駆使して優勝をめざせ！

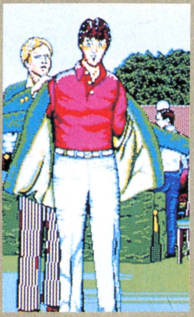
このゲームでの目標のひとつに、マスターズ・トーナメントで優勝するというものがある。世界の強豪を相手に戦うわけだから、そう簡単には勝てないだろうけど、地道にテクニックを磨いていけば優勝も夢じゃないぞ！



▲トーナメントをプレイしていると、ときどき実況が入るのだ。テレビを見ているみたいでしょ？



▲各ホールを終えるごとに、順位が表示される。COMPくんは現在イーブンパーの19位だ



▲優勝者の証したるグリーンジャケットを着せてもらえる日を夢みて……

Ｉのままだとなるべくフルパワーに近いところでショットしなくちゃいけなくなるため、それだけミスもしやすくなるからだ。なお、風は３メートルに変わっていた。

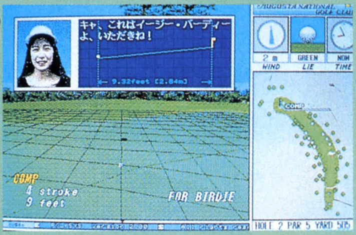
第２打は狙いたがわずまっすぐピンを目指して飛んでいった（写真⑤）。けれど、ちょっと強すぎたようだ。ボールは勢い余ってグリーンをオーバーしてしまったのだ（写真⑥、⑦）。うーん、２オンはならなかったか、残念！

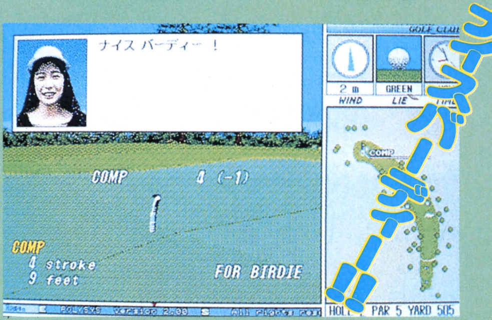
さぁ第３打だ。ピンまであと15ヤードのところまできたので、このあたりの傾斜のようすをキャディーさんにアドバイスしてもらった（写真⑧）。ふーん、ゆるやかにくだっているのか。距離の加減が難しそうだな。「思い切って、チップ・イン決めちゃいましょ！」というキャディーさんのセリフに、思わず狙ってしまうCOMPくんでありました。

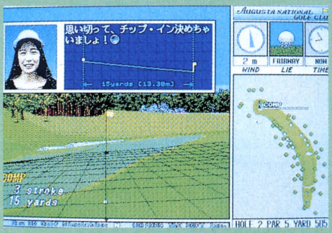
キャディーさんの出してくれたPWを使って、アプローチショットをしたところ（写真⑨）。あとで思ったことだけれど、ここは最大飛距離が110ヤードのPWではなく、90ヤードのSWを使った方がコントロールしやすかったかも……。

なんとかピンから９フィートのところにオンさせることに成功した。３フィートが１ヤードだから、３ヤードほどずれた計算だね。

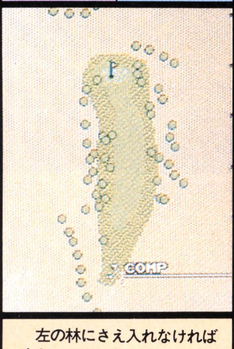
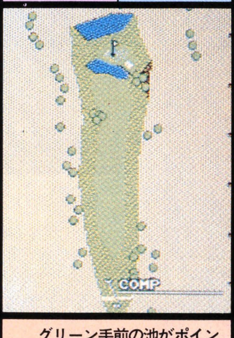
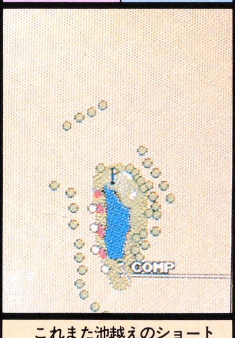
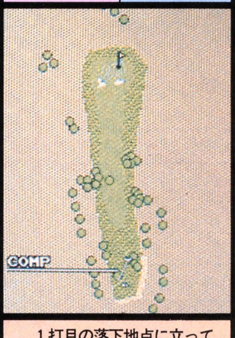
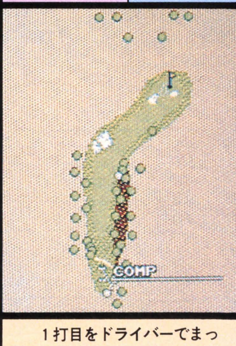
さぁ、バーディートライだ！　上りで右にきれるようだ（写真⑩）。ちょっぴり強めに、左の方へ打つと……やったぜ、バーディーだっ!!（写真⑪）。

⑩


⑪


⑧


⑨


14番ホール 380ヤード パー4	15番ホール 450ヤード パー5	16番ホール 145ヤード パー3	17番ホール 350ヤード パー4	18番ホール 375ヤード パー4
				
左の林にさえ入れなければ楽なホール。しっかりとバーディーを取ろう！	グリーン手前の池がポイント。１打目がよほど飛んでいない限り刻むべきだろう。	これまた池越えのショートホール。全コース中一番短いが、難易度はかなり高い	１打目の落下地点に立っている木が有名なホール。これに正面から当てない限り楽勝	１打目をドライバーでまっすぐ打つと、バンカーにつかまってしまうので注意しよう

●ポーステック☎03-708-4711●PC9801、8801SRシリーズ／4,800円(税別)



銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集

田中芳樹のスペースオペラをSLG化して好評を得た『銀河英雄伝説』の追加バージョンが、この『パワーアップ&シナリオ集』。新たなシナリオ5作を加えてより広大になったフィールドを、キミは勝ち抜くことができるかな？

提督を自在に操って〝常勝の天才〟をめざせ!!

『銀河英雄伝説』の最大の魅力は、なんといっても簡単な操作で深い戦略が楽しめたこと。この『パワーアップ&シナリオ集』でも、操作性の良さをうけ継いだまま、数々の改良が行われている。なかでも戦略に大きな影響を与えているのが、シナリオの開始時に提督の選択を自由に行えるルール。これによって取りうる作戦の幅が広がったかわりに、どの提督を使おうかと悩みまくるゾ!?

提督の選択の際に気をつけなくてはならないのは、マップをよく研究すること。そうすればだれを使えば良いのかが、自然と見えてくる。たとえばスピード重視の場合、移動力の高いミッターマイヤーやムーアが良いし、戦闘重視ならば志気値の高いラインハルトやヤン、質より量なら経費の安いファーレンハイトやパストーレってなぐあいになるわけだ。

ただし、キャンペーンモードではこーゆーわけにはいかない。というのも、このモードでは提督が成長するルールがあるからだ。キャンペーンで提督を成長させる場合、基本的にはふたつの方法がある。ひとつは特定の提督をバリバリこき使って成長させる方法、もうひとつはきちんとローテーションを組んでじっくり育てる方法だ。個人的なことを言えば、ワタシは“バリバリ”タイプ。いままでこのやり方で何人殺したことか……。

ま、提督の用兵術についてはこのくらいにして、つぎページからはもちっと細かい作戦を中心に解説してみよう。



▲キャンペーンモードでは、提督のレベルアップも重要な要素なのだ

チェーック!! おNEWな5シナリオ

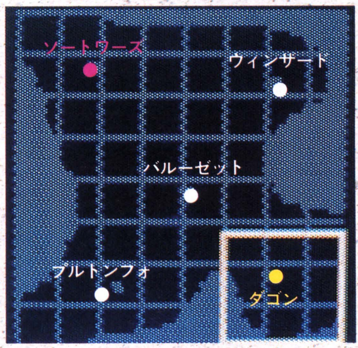
新シナリオはどれもバランスが良くて、帝国軍と同盟軍のどちらが勝ってもおかしくない。それだけに、実力がクッキリと表れてしまうのだ。ではこれから、新シナリオの特徴をチェーック！ ちなみに帝国領は赤、同盟領は黄、そして中立領は白のマークで示してある。

エル・ファシルの戦い

まず同盟軍ならカルザック、帝国軍ならグリューゼルを手がたく占領していくべき。ただし、あくまでも最終目標は敵軍領。とくにエル・ファシルはシナリオ5にも登場するので、ここを取らずしてキャンペーンの勝利はない。

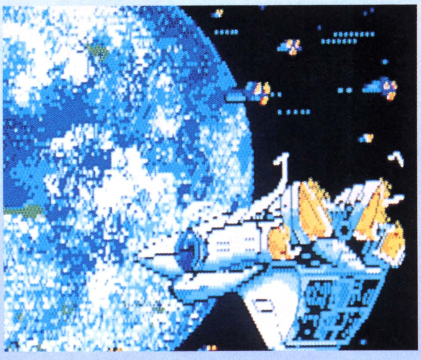


ダゴンの制圧



同盟領のダゴンがやはりシナリオ5に登場するので、ここが戦いの焦点になるハズ。でもイキナリここを攻めるのは無謀なので、ひとまずウィンザードに注目。この星は経済力が充実しているから、勝敗のカナメとなるだろう。

不敗の魔術師と呼ばれるための5作戦



イニシアチブを取れ!



同戦力の艦隊同士が戦闘したならば、イニシアチブを取った者が絶対に勝つ。これＳＬＧの常識。確実にイニシアチブを取るためには、旗艦の損害補充と索敵を忘れるな!

大艦隊で押せ!



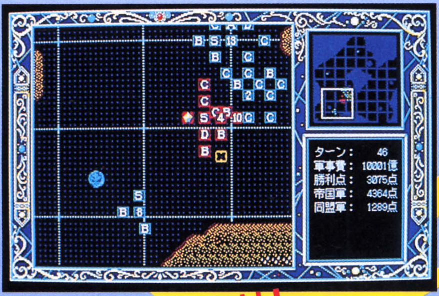
損害を補充するためにも、攻撃の効率からも、同型艦で構成された大艦隊は超強力。とくに宇宙戦艦か巡航艦を15〜20艦程度ふくんだ艦隊なら、破壊力はその1.5倍はあるとみてよい。

おいしい星をねらえ!

おいしい星の定義とは①税率が低くても収入が高い、②あとのシナリオにも登場する、である。これに該当するダゴン、アルテナなどは、わき目も振らず占領すべし!



オトリでだませ!



どーしても欲しい星があるときはコレ。大艦隊を接近させると、敵の艦隊はスーっとおびき寄せられてくる。このスキに別働隊で占領だ!

指揮官を叩け!



ホントにヘタな鉄砲は、数撃っても当たらない。なまじ提督を集中攻撃するより、周囲の同型艦からつぶしていった方が効率がよい。艦の補充を不可能にしてから叩け!

レグニツァの戦い

マップを見てのとおり複雑な隕石群が多いので、艦隊のスピードを考慮した航路選択が必要。中立領のベルグナートは、いわゆる"おいしい星"じゃないので、いっそのことイッキに敵軍領を電撃戦で攻略しちゃうのもテだ。



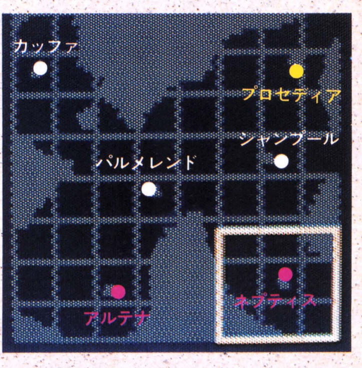
カストロプの戦い



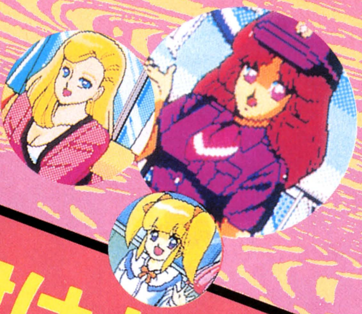
同盟領のカストロプは収入も高いうえ、シナリオ7にも登場するおいしい星だ。ただし税率を少し下げないと、反乱に悩まされることも。ふたつある中立領のどちらを攻撃するにせよ、帝国軍の方が距離的に優位に立っている。

銀河帝国討伐作戦

別名、提督壊滅シナリオ。負ける方は大抵全滅するほど激しい戦いなのだ。ネプティスは、シナリオ7の展開次第で同盟領になることも。パルメレンド、アルテナ、カッファはすべてシナリオ9にも登場するから、確実に占領せよ!







君はどのコにめぐりあう？

ああ、いい湯だなあ…今度のまじゃべんちゃーは、全国の温泉めぐりだ。頭や体の疲れをとるには、やはり温泉が一番だね！君の好みの出で湯の里をたずねて行けば、そこにはきっとかわいい…ああ、温泉っていいなあ。ものたりぬ先生のオリジナル・マンガ・マニュアルもついて、とうとう発売だ！

●価格：7,800円(税別)　●PC-88SR以降(VA対応)　●5"2D・4枚組

まじゃべんちゃーII 全国おんせん♨麻雀

美少女を求めて麻雀の旅にでるか、はたまたC.G.制作にいそしむか！

コンピュータ・グラフィックスをセル画感覚で描ける、ハイパーなソフトLALFはもうみんな知ってるよね？そのLALFをさらにパワーアップするキットが出た！君のLALFに、どうガッツが入ってくるかっていうと…

1. 君のプログラムの中に、LALFで描いた絵を使える！
2. 他のツールで描いた絵を、LALFで読める！
3. カラースキャナが使える！
4. ステキなサンプルCGもついてるよ！

●詳しいことは、LALF本体マニュアル記載のユーザーサポート係まで、お問い合わせください。
●PC-88SR以降(VA対応)
●価格：2,000円（送料・消費税込）
●この商品をご使用になる際には、LALF本体が必要です。
●LALF本体価格：12,800円
PC-88SR以降(VA対応)　5"2D・2枚組
●この商品は通信販売のみとなります。ショップではおもとめになれませんのでご注意下さい。

ラ・ル・フ ハイパー・グラフィック・ツール LALF パワーアップキット

通信販売のご案内
お近くのお店で、お求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-432-4471

漂流伝説

クリスタニア
Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作－水野良とグループSNE
画－うるし原智志

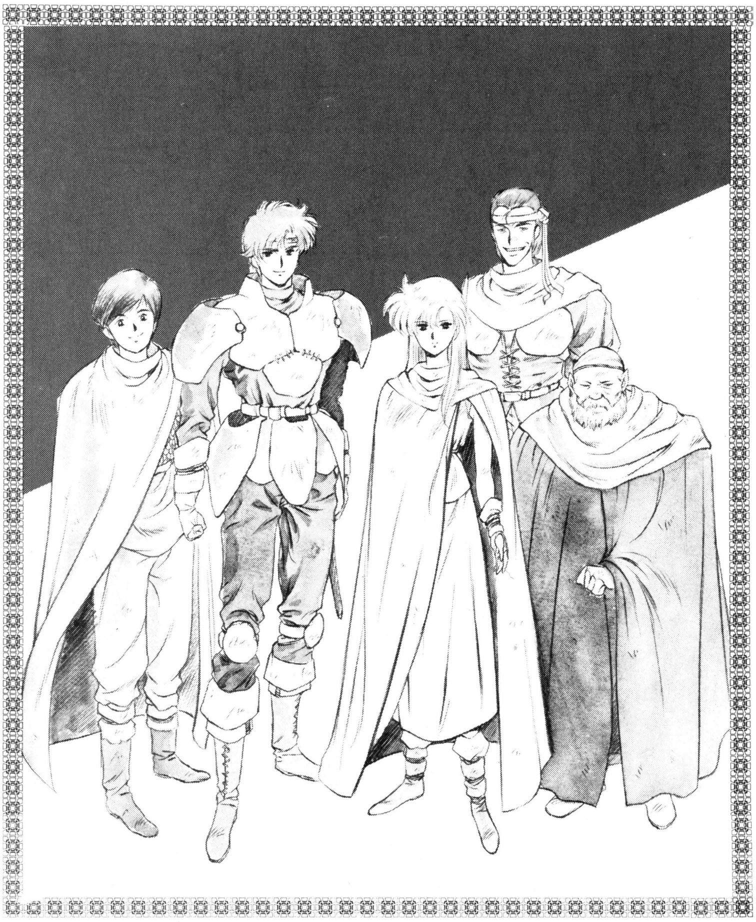


CHAPTER I

銀色の狼

物語の発端は、いつもさりげない──。“神々に置き忘れられた地”ダナーン半島の南端にある小さな村で起きた羊の失踪事件を調べはじめた５人の若者の前に現れるモンスター、そして謎の狼……。“神々の住む地”クリスタニアをめぐる大いなる冒険が開幕する!!
RPG誌上ライブ第２弾、いよいよ発進!!

キャラクターの誕生、そして物語の始まり



GM　新しいキャンペーンを始めるにあたっての注意点をいうよ。

プレイヤーA　どうぞ。

GM　まず、キャラクターのつくり方はロードス島ＲＰＧのルールに従ってもらう。つまり、ロードス島戦記IIIのときと同じね。詳しくは、ロードス島戦記コンパニオンを見てちょ、と宣伝を一発。

プレイヤーB　ファンタジーＲＰＧなんだね。

GM　そういうこと。キャラクターになれる種族も、ロードス島ＲＰＧと同じだ。さあ、わかったら、とっととキャラクターをつくり始める。

プレイヤーC　横暴ねえ。

　かくして、キャラクターづくりは進んでいくのだが、この光景ばかりはいつも変わりない。ダイスの音、プレイヤーの悲鳴、鉛筆の走る音なんかが、部屋中に響く。

　そんなこんなで小１時間。全員のキャラクターができあがった。

GM　では、恒例の自己紹介をお願いします。

プレイヤーA　ぼくのキャラクターは、名前がビーン。ウブな人間のシャーマンという設定。年齢は16歳。

プレイヤーB　わたしはドワーフ、プリーストのシャイロン。富と幸運の神の司祭なのだ。みな、わたしを信じなさい。

プレイヤーC　あたしは、ハーフエル

パーティのキャラクターシート

　右は、ロードス島戦記RPGのキャラクターシート(「ロードス島戦記コンパニオン」に掲載)に、各キャラのデータを記入したもの。

　クラスの中で“ソーサラー”とあるのは、ソーサラー・マジックを使ういわゆる魔法使い(例：スレイン)、シャーマンとはシャーマン・マジックを使える戦士(例：ディードリット)のこと。

レイルズ

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
レイルズ	ウォリアー	1	人間	男	?

筋力(ST)	12	攻撃スキル(FS)	46
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	26
敏捷力(AG)	8	盗賊スキル(TS)	36
知力(IN)	10	魔術スキル(MS)	15
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	30
魅力度(PB)	12	集中力(CN)	43
生命力(LP)	15／		
精神力(MP)	13／		

サイア

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
サイア	ソーサラー	1	ハーフエル	女	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	18
耐久力(EN)	4	防御スキル(DE)	11
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	32
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	49
幸運度(LU)	9	抵抗力(RE)	29
魅力度(PB)	17	集中力(CN)	38
生命力(LP)	7／		
精神力(MP)	20／		

フのソーサラーでサイアといいます。えーと、女性です。ＲＰＧは素人なんで、よろしくお願いします。

プレイヤーＤ　お願いされてあげよう。ぼくは人間ウォリアーのレイルズ君さ。武器はハルバード。

プレイヤーＥ　オレはスカウトのバッソー。人間、男。武器はロングソードとロングボウ。

ＧＭ　ＯＫ、これからはみんなの事をキャラクター名で呼ぶからね。それじゃあ、“漂流伝説”クリスタニアの始まり始まり〜。

ビーン　始まり始まりって、情報ぐらい教えてよ。

ＧＭ　はい。ここに予告編用につくった資料がある。これを読んでちょ。

レイルズ　やだよ、面倒くさい。

ＧＭ　読まないと、かむよ！　それから、これが新しいキャンペーン用の地図だ。

サイア　きっちり、描いてあるのね〜。

シャイロン　形が能登半島に似ているようだけど。

バッソー　ロードス島がオーストラリアに似ているがごとし、だ。

ＧＭ　ホント〜にかむぞ、おま〜ら！　――で、地図を見てもらってわかるとおり、ダナーン半島はクリスタニアと呼ばれる大陸の北にくっついているわけ。でも、このクリスタニアという大陸は周囲が垂直の崖になっていて、歩いて登ることはぜったいにできないんだ。この崖は「神の城壁」と呼ばれている。しかも、崖の上部はいつも不思議な雲で覆われていて、その大陸の姿を見ることさえできない。

サイア　変な地形。

ＧＭ　もちろん、こんな特殊な地形がふつうにできるわけがない。そこで、クリスタニアには神々が住んでいて、人間などの侵入を許さないために大陸を隆起させたんだ、とダナーンの人々は信じているわけだ。

シャイロン　神は我々に試練を与えているのだ。我々が神を信じれば、クリスタニアはきっと地表にかえってくるであろう。信じなさい。

ビーン　うーん、説得力がある。なんとなく信じたくなった。

シャイロン　ならば、寄進を。

バッソー　なんて、金儲けがうまいヤツ。こいつはライバルになるな。

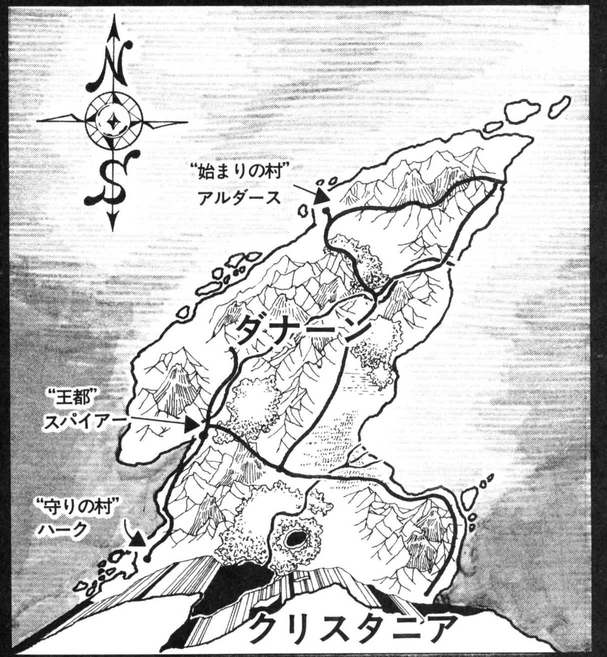
サイア　なんで、スカウトとプリーストがライバルになるのよ。

バッソー　お金を巡ってだよ。

ＧＭ　ということで、きみたちはそんなダナーン半島のもっとも南の村に住んでいる。つまり、クリスタニアとダナーンを隔てている崖にもっとも近い村だということだ。村の名前はハークね。

ダナーン半島

ダナーン半島は、その南端でクリスタニア大陸と接しているが、神の城壁と呼ばれる崖により遮断され、行き来はできない



バッソー

キャラクターシートⅠ



名前	種族
バッソー	人間
クラス	性別
スカウト	男
レベル	年齢
1	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	43
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	17
敏捷力(AG)	15	盗賊スキル(TS)	60
知力(IN)	11	魔術スキル(MS)	16
幸運度(LU)	14	抵抗力(RE)	38
魅力度(PB)	11	集中力(CN)	41
生命力(LP)	15／		
精神力(MP)	16／		

シャイロン

キャラクターシートⅠ



名前	種族
シャイロン	ドワーフ
クラス	性別
プリースト	男
レベル	年齢
1	?

筋力(ST)	19	攻撃スキル(FS)	49
耐久力(EN)	15	防御スキル(DE)	15
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	25
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	33
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	30
魅力度(PB)	6	集中力(CN)	41
生命力(LP)	22／		
精神力(MP)	23／		

ビーン

キャラクターシートⅠ



名前	種族
ビーン	人間
クラス	性別
シャーマン	男
レベル	年齢
1	16

筋力(ST)	11	攻撃スキル(FS)	37
耐久力(EN)	13	防御スキル(DE)	10
敏捷力(AG)	11	盗賊スキル(TS)	32
知力(IN)	15	魔術スキル(MS)	45
幸運度(LU)	15	抵抗力(RE)	40
魅力度(PB)	10	集中力(CN)	38
生命力(LP)	15／		
精神力(MP)	21／		

最初のクエストは、〝マトンじいさんの羊〟

GM さて、このハークの村でひとつの問題が起こっている。
ビーン どんな？
GM まず数カ月前に大きな地震があったんだ。その地震に関して、村の長老たちのあいだでいろいろと悪い噂が流れているんだ。
ビーン へぇ。
GM ダナーン半島は、神々に忘れ去られたというわりに、けっこう恵まれていて、自然の災害なんか少ないんだ。当然、地震だってめったに起こらない。前に大きな地震が起こったっていうのは、20年もさかのぼらなければならないし、それ以前には大きな地震なんてまったくなかった。
ビーン それで？
GM 20年前の大地震のときには、なんとクリスタニアの崖の一部が崩れて、クリスタニアへ歩いて登れる道ができたんだそうな。そして、不思議な雲も晴れ、クリスタニアの姿を見ることができたという噂もある。で、このときハークの村から、冒険好きの若者が6名、この道を通ってクリスタニアに入っていったが、そのまま帰ってこなかったんだと。しかも、その崩れた崖は、しばらくすると勝手に元にもどってしまったそうな。
シャイロン つまり、2カ月前の地震でも「神の城壁」の一部が崩れたといいたいわけだね。
GM そう。しかし、今度はその崖の崩れが元にもどらないんだ。そのことは、すでに村の噂になっているんだけど、クリスタニアは禁断の地だから決して近寄ってはならん、と長老たちはきみたちのような調子もんを戒めている。
バッソー あんれ、戒められてしまったい。
ビーン ぼくは、クリスタニアに行ってみたいな。
GM だから、あそこは禁断の地なんだって。そんなに力がありあまっているんだったら、ちょっと頼まれてほしいんだけど。
シャイロン ならば、寄進を。
バッソー うまい。
GM 成功報酬でいいなら寄進でもなんでもあげるよ。
レイルズ どんな仕事。
GM うん、じつはここ数日来、村はずれにある森で狼の吠える声がずいぶんとうるさいんだ。そして、森の近くで家畜業を営んでいるマトンじいさんの飼っている羊が襲われ、3匹ばかりが行方不明になるという事件が先日発生したとのことです。
バッソー うーん、文字どおり、身近でちんまい仕事の依頼。
ビーン でも、マトンじいさんは困っているんだし。
シャイロン 寄進もするというんだから。
レイルズ やってあげよう、この仕事。
GM ノリがいいねぇ。大森屋だね。
サイア おろおろ。こんな変な人たちにあたしは付いていけるのかしら。
GM さあて、みんなどうします？
バッソー 村の探偵団としては、まず情報収集からだ。マトンさんに、事情を聞いてみよう。
シャイロン ちょっと、待った。まずは、寄進の金額から。
GM そんなに高くは払えないよ。ひとりあたま、30ゴールドというところかね。
レイルズ 初仕事なんだから、十分さ。





GM　ところで、今回はだれがリーダーなの。
シャイロン　やっぱりウォリアーのレイルズさんじゃない。
レイルズ　やだね。リーダーになっても、不幸になるだけだからね。
GM　マスターの便宜上、リーダーが決まっていたほうがいいんだよ。悪いけど、レイルズ君、よろしくね。
レイルズ　……。
シャイロン　サブ・リーダーはわたしだ。
バッソー　ああ、ドワーフって、なんて腐った種族なんだ。
ビーン　そんなことより、マトンさんに話を聞かないと。
GM　それは立派な心がけだ。マトンさんの話では、数日前の夜に牧場から３頭の子羊がさらわれたらしい。夜は小屋の中に入れていて、扉には鍵をかけていたんだけど、それが破られて盗まれたらしい。
ビーン　争ったあとは？
GM　あるけど、たいしたことはないらしい。
バッソー　血の跡とかは？
GM　ないんだそうだ。
シャイロン　へぇ、本当に狼なのかね。
ビーン　牧場の近くを捜索しよう。足跡とか調べないと。
GM　だれが？
ビーン　みーんなで、すればいいじゃない。
GM　了解、ならそうした。で、足跡とか見つかるかどうか。盗賊スキルでチェック。修正はなし。
バッソー　えいっ！――成功した。
GM　さすが本職。すると、人間のような足跡が見つかる。それも、はだしで、大きさは子供ぐらい。足跡は森へと続いているよ。
レイルズ　どうやら、狼の仕業じゃなさそうだ。
サイア　狼なら、血の跡ぐらい残すでしょうからね。
GM　さて、どうする？
シャイロン　念のため、この村にあるワナをありったけ集めて、森と牧場のあいだに仕掛けておこう。そして、我々は、牧場主の家で接待を受ける。
バッソー　ナイス。
GM　どんなワナを仕掛けるの？
シャイロン　ふつうのトラバサミ。
GM　数はどれくらい？
シャイロン　ありったけ用意すればいいじゃない。
GM　徹底的だね。じゃあ、50個仕掛けておくということで。おびき寄せのための餌(えき)は、だれからもらうの？
バッソー　当然、マトンさんからだ。
GM　ひぇ～、羊１匹で足りるかなあ。
レイルズ　こっちのほうが高くつきそうだな。
GM　ワナを仕掛けたその晩です。お人好しのマトンさんは、きみたちに晩飯を御馳走(ごちそう)してくれる。マトンさんにはラムという名の娘がいて、彼女の手料理はなかなかおいしい。
バッソー　安易なネーミング。
GM　重要キャラでもないんだからいいじゃないか～。それより、夜半になるまでみんな起きていてよ。
ビーン　もちろん。
GM　じゃあ、夜半に狼の遠吠えが森のほうから聞こえてくる。
サイア　え、やっぱり犯人は狼なのかしら？
GM　さあ。それからしばらくして、ギャーとかいう悲鳴のような物音も外でする。
レイルズ　出てみよう。
GM　暗いのでよくわからない。
ビーン　森のほうに行ってみようよ。
バッソー　森に夜、入るのはあまり気がすすまないな。
ビーン　明日まで待つ？
レイルズ　ぼくはどっちでも。
バッソー　ちょっと、リーダー。それでは困る。
レイルズ　じゃあ、翌日まで待とう。いま、へたに行くと、自分で仕掛けたトラバサミに引っ掛かりそうだ。
バッソー　あっそ。

ダークエルフと戦い、銀色の狼を助ける

GM　じゃあ、翌日。
レイルズ　ワナを調べにいく。
GM　まず、羊は無事だった。それと、ワナを調べてみると、ひとつ作動しているワナがある。
バッソー　仕掛けておいた餌は？
GM　作動してあるのも、してないのも、餌は取っていかれていない。で、作動したトラバサミの刃の部分には、血がこびりついた跡があるけど、切れた足が落ちているわけではない。
レイルズ　はずれたのかな。はずしたのかな。
バッソー　餌が取っていかれてないところを見ると、はずしたんだろ。
レイルズ　ならば、相手は狼ではないと見た。ここで、足跡を見よう。
GM　あるある。例の子供大の足跡がね。それに血の跡も。当然、森に続いている。
レイルズ　よ〜し、みんな進もう。
GM　足跡をたどっていくんだね。血の跡はしばらく行くと途絶えるけれど、足跡はまだ続いている。血が止まったのか、止めたかしたのだろうね。さらに、2時間ばかり追跡する？
ビーン　そういわれれば、ふつうするよ。
GM　よーし、いい子だ。そうすると、狼の声が向こうのほうから聞こえてくるのでありました。
シャイロン　それは足跡の続いているほうから？
GM　ちょっとずれているけど、だいたい同じ方向だ。
レイルズ　声のする方向に走ろう。
ビーン　もちろん。
シャイロン　足跡の方に走ろう。
バッソー　当然。
サイア　困った。えーと、わたしはどっちに行けばいい？
GM　自分で決めなさい。
サイア　じゃあ、声のほう。
GM　まず、声ほうから解決しよう。えーと、狼の声のようすからするとどうやら、狼は何物かと争っているらしい。狼の数は複数。次に足跡のほうだけど、どうやら声のほうに曲がっていくようだ。
シャイロン　なら、見切りをつけて狼のほうに走ろう。信徒よ、ついてきなさい。
バッソー　なぜ、オレが信徒なんだよ〜。
シャイロン　おや、同じ志の持ち主と見たが。
バッソー　やり方がちがう。そっちは合法で税金なし、こっちは非合法で税金なし。
GM　さすが、宗教法人と犯罪者。一般の人々は泣いているんだぞ〜。と、声のしている現場に到着する。すると、そこには狼が1頭と、人間みたいなのが4匹争っている。うちの3匹は子供ぐらいの醜(みにく)いヒューマノイド。もうひとりは、黒いエルフっぽいの。それから、狼の死体がふたつ。
レイルズ　そいつらがなんだかぼくはわかるけどさ、知っててていいの？
GM　知っていたいと思うなら、魔術スキルでチェックするよろし。
レイルズ　チェック！——と、失敗。
サイア　あたしは成功しています。
GM　するとおなじみダークエルフとゴブリンであることがわかっていい。ゴブリンのなかの1匹は足をひきずっている。
ビーン　今回もこいつらが相手なのかな？
GM　さすが、悪役商会所属の人気タレント。それから、現在奮戦中の狼はなんと、銀色の毛皮をまとっているではあ〜りませんか。
レイルズ　それは新郎——ちがった銀狼だ。
GM　あのねぇ。その銀狼はかなり、傷ついているようすだよ。
シャイロン　そこに遅れてやってきたのは、バッソーとシャイロン。
GM　の師弟コンビ。
バッソー　ちがう！
ビーン　相手がゴブリンとダークエルフなら、味方をするのは狼のほうだね。といっても、相手が認めてくれればだけど。
シャイロン　かってに味方すればいいじゃない。ということで、まず、サイアさんは、ここで魔法を使いましょう。
サイア　なんの？
シャイロン　スリープクラウド。これが常識。
サイア　はいはい。
GM　かけるんだね？　当然、ゴブリンは眠る、ダークエルフは眠らない。それから、このラウンドのダークエルフの攻撃で、銀狼はついに倒れる。
バッソー　あいや〜。
GM　さて、きみたちはダークエルフと睨(にら)みあってるけど。
シャイロン　まず、ダークエルフの主張を聞いてあげよう。
GM　ありがとう——わたしは目的を果たした。ゆえに、おまえたちと争う気はない。さらば、だ。
バッソー　どこから、来たのか？
GM　南からだ。
ビーン　崖の上？
GM　もちろん。しかし、まさか、人間やドワーフ、それにハーフエルフどもがこの地にやってきたとはな。
レイルズ　どういうことだ。
GM　いずれ、わかる。
サイア　いま教えて。
GM　まだだ〜め。——ということで、ダークエルフの主張を終わります。んじゃね〜。
バッソー　おのれ逃すか。
シャイロン　当然。
GM　でも、ダークエルフは逃げる。師弟コンビは追いかけるんだね？　すると、そのとき、倒れていた銀狼の姿が、何かに変わりはじめる。
バッソー　見てない、見てない。ダークエルフを追いかける。
GM　ほかの人は？
レイルズ　銀狼のようすをみる。
バッソー　ありゃ？
ビーン　銀狼のようすを見る。



バッソー　はりゃ？
サイア　銀狼のようすを見る。
バッソー　なんで？　なんでこうなるの？
シャイロン　試練だ。わたしを信じなさい。
GM　追いかけてくるのが、ふたりならばと、ダークエルフは後ろを振り返って戦う決意を固めるよ。
バッソー　固めなくていーよ。
GM　許さへんで〜。
シャイロン　じええい、来なさい。
GM　じゃあ、“ファイア・ボルト”シャイロン、レジストなさい。
シャイロン　失敗。
GM　じゃあ、11発。
シャイロン　痛いが、気にせず突っこむ。
バッソー　続く、……とほほ。
GM　反撃、来なさい。
シャイロン　じゃあ、集中力を使って、クリティカルを狙う。ほい、成功。
GM　ぎゃあ。
バッソー　オレも狙(ねら)いは一緒よ。集中力！　成功。
GM　ぎゃあ〜。しまった、まじめに逃げていればよかった。
バッソー　死んだ？
GM　死んでる。
シャイロン　当然。神はわたしを見捨てたりはしない。
バッソー　すっげ〜。さて、金目のものをあさろう。
シャイロン　当然。
GM　あんたらのほうが、よっぽど“すっげ〜”よ！
ビーン　ところで、銀狼さんは、何に変わっていくの？
サイア　ワクワク。
GM　驚くなかれ、銀色の狼は、なんとなんと、人間の女性に変身していくのでありました〜。それも、全裸の。
レイルズ　へえっ。驚いたけど、歓迎しよう。
GM　するなよ、そんなの。というところで、枚数が尽きてしまった。
レイルズ　了解だ。しっかりせよと、狼さんを抱きおこす。このままなら、次号に続いてもいいからな。
GM　う〜ん、おいしいやつ。

（以下次号）

From Crystania

「漂流伝説クリスタニア」の第1回、お楽しみいただけましたでしょうか？　あのロードス島にくらべても、さらに脳天気なパーティが、今後どのように漂流していくのか——担当者としても、期待と不安がごちゃまぜになった複雑な気分です。
　で、こんなときは読者のみなさんのご支援が欲しいのです。クリスタニアに関するご意見、ご要望、イラストなど、どしどし編集部へ送ってください。さあ、みんなでクリスタニアを盛りあげよーぜ、オーッ！（わたしゃフクトメアナか）　おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル・コンプティーク編集部

千客万来

ロードス島戦記

商店

熱烈歓迎

祝 発売

ロードス島戦記コンパニオン ついに出ましたぞ〜!!

ども！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。連載は終了したものの『ロードス島戦記コンパニオン』『宿命の魔術師（カセットブック第2弾）』とたて続けにリリースされ、まさに絶好調。思わず「ロードスワールドは不滅でいっ！」と叫んでしまう担当者であります。まだ『コンパニオン』を買っていないキミ、下の記事をよ〜く読んでみてね！　また、今月からキャラコンもはじまるので、こちらのほうもよろしく！

長らくお待たせしました、『ロードス島戦記コンパニオン』はただいま発売中です。予定よりちょっとだけ遅れてしまいましたが、なんとか8月61日までには発売にこぎつけることができまして、めでたしめでたし。

というわけで、まだ手に入れていない人のために、ざっと内容を紹介しておきましょう。

まずはロードス島戦記アニメ化決定！　かとも思わせるセル画による名場面集。リプレイ第1部から小説まで、思い出に残る数々の場面が収められています。

それからロードス島の神話、歴史、地誌のコーナー。これらはなんと、ＧＭ自らの執筆です。ＲＰＧでＧＭといえば神様も同然。神様の手になる設定集ですから、これほど確かなものはありません。神様だって従うんですから。

そしてついにベールを脱いだロードス島戦記ＲＰＧルール。リプレイ第３部から使用しているオリジナル・ルールを一挙に発表します。もちろん、すぐにプレイできるように、シナリオも４本収録されてます（ほとんどスーパーの特売ののりです）。



▲『ロードス島戦記コンパニオン』定価980円／角川書店

その他、ロードスのありとあらゆる事象を集めた大事典や、モンスター、スペル、キャラクター、アイテムの各コレクション。こいつあ〜便利だ、ロードス全島を一目で見渡せる大型マップまでついてきます。

これ１冊あれば、どこでもロードス島戦記を始めることができるという、便利なマジックアイテムです。コンプティーク本誌のすぐそばにあるはずですから、すぐにレジへ持っていこう！

宣伝はこのくらいにして、今後の展開にも触れておきましょう。ひと言でいうなら、ロードス島戦記はまだ終わってないよ〜ってこと。たしかにリプレイ第３部は終わったけれども、ロードス島の世界は、これからもどんどん広がっていきます。

毎号このページで、ロードス島とロードスＲＰＧについての情報をお伝えしますし、付録や別冊も期待できるかもしれない（なんと控え目な表現だ！）。

それから忘れちゃならないのは、今号から始まった『漂流伝説クリスタニア』。このリプレイもじつはロードスＲＰＧを使ってプレイしているのです。もちろん、設定が異なりますから、そのまま使っているというわけではありません。ちょっとした仕掛けが加わっているのですが、いまはまだ秘密なんですよ。リプレイとこのコーナーに注目していてください。

では、では、でわあ!!



 イラスト／ふじたゆきひさ

テニスとゴルフと水泳と卓球とバスケットボールに挑む！

水野良戦記 2

ゲーム・デザイナーは遊びも仕事のうちで、定期的に集まってはいろんなゲームのテストプレイをやる。先日も、グループＳＮＥのメンバーが全員集まって、合宿なるものを行った。

そこが、スポーツ施設のある療養所だったので、普段運動不足の僕は、仲間を誘ってテニス、ゴルフ、水泳、卓球、バスケットボールなどに挑んだのであった。

しかし、もちろんドの字がつくくらいに下手くそな僕。テニスはラリーが続かず、ゴルフはショットが左右に流れ、水泳は50メートル泳ぐと足がつり、卓球はピンポンとなり、バスケットのボールはまったく手につかないのであった。

終わったあと、筋肉痛で全身がキイキイ悲鳴を上げていて、仕事をしようとワープロのタイプを打つたびに腕に痛みが走る日々をしばらく送らねばならなかった。

年のせいにするほどには、まだ年は取っていない(つもりの)僕は、スポーツ店にと愛車を走らせて、ゴルフクラブのセット(安物)を購入したのであった。これで中年になっても大丈夫!?

カセットブック第2弾

「宿命の魔術師」も出ましたぞ



「英雄戦争」から２年ほどが過ぎたアラニアのザクソン村が今回の舞台。アラニア内戦の被害者である領民が独立運動を起こすんだけど、この運動の中心人物たるスレインが今回の主人公なのだ。もちろん、パーンやディードリット、そしていまではスレインの妻となった元カーラのレイリアやスレインの弟子であるセシルも登場するぞ。さらに、回想シーンではスレインのプロポーズのセリフ(!?)まで聞けちゃうというオマケつき。出渕裕オリジナルシールもついて1600円(税込み)です！

ロードス名物キャラコンもスタート！

というワケで「ロードス島戦記商店」第２回目の営業でありました。

さて、当商店では、読者のみなさまからの投稿をお待ちしております。当商店で扱ってほしい商品（「こんなことをやってほしい」といったご意見やご感想）や、みなさまご自慢の商品（お気に入りのキャラクターや場面を描いたイラスト、オリジナルフィギュア）など、はば広く取り扱っておりますので、どしどしお寄せくださいませ！

さて、連載第２回記念（!?）といたしまして「ロードス島戦記・キャラクターコンテスト」を行います。応募方法はいままでのコンテストと同じですが、『ロードス島戦記』に登場するすべてのキャラクター（リプレイⅠ～Ⅲ、小説１～２、カセットブック１～２に登場するＰＣ＆ＮＰＣ）の中から選んでいただくことになります。「ロードス島戦記商店キャラコン係」までどしどしお寄せくださいませ。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南４―７―16 市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部 ロードス島戦記商店係



緊急情報1 小説版ロードス島戦記3「火竜山の魔竜 狂戦士編」

「野生時代」に一挙掲載か!?

今度のエピソードは本シリーズ初の前・後編となっていることでもわかるようにスケールの大きなものとなっている。第３巻(前編)では、セシルやフォースに加え、オルソン、シーリスといったリプレイ版Ⅱのキャラクターも登場するでお楽しみに！ なお、文庫化される前に10月24日発売の「野生時代」に一挙掲載されるゾ！

緊急情報2 リプレイ版ロードス島戦記1

今年12月に刊行なるか!?

一方こちらは『ロードス島戦記』の元祖ともいえるリプレイ版Ⅰをまとめたもの。連載が'86年９月から'87年４月号までとかなり前だっただけに、小説版を読んでからファンになった人は、そのルーツを見ることができるだろう。連載時のものとはちがう「ロードス島ＲＰＧルール」によるリプレイ（ちゃんとプレイしなおしたのだ）だから、連載を読んだ人でも楽しめるよ！

クロちゃんの

RPG千夜一夜 VOL.26

スーパーニンジャ！



その昔、アメリカのパソコンRPG『ウィザードリィ』に“ニンジャ”なんてモンスターが登場したときには、ぼくらはなんだかミョーな気がしたもんです。しかし、いまや“ニンジャ”もRPG界のトレンド、お気に入りの人も多いようで……。

●黒田幸弘

第148夜 アメリカン・ニンジャ

仕事の関係上、ボクはわりとアメリカの雑誌を見ることが多いんだけど、ついこの間、メイド・イン・USAの雑誌を見ていたら、またまた変な広告が目についたんだ。

「東洋の神秘、ニンジャ
きみも一週間のトレーニングで、
ニンジャをマスターできる

あの日本のビジネスマンたちは
みなニンジャの訓練をして
毎日の激務に耐えているのだ」

日本人がこれを見たら、「なんじゃこりゃ？」という気になるよね。でもアメリカには、ほんとうにニンジャ道場があって、けっこう人気があるようなんだ。

だいたいアメリカ人というのは、わりといーかげんな連中でねえ。なんでもハデなほうに、すぐに流れてしまうんだ。たとえば15年ほど前には、アメリカには柔道の道場がけっこうあったんだ。だけどブルース・リーなどのカンフー映画がヒットしたら、そのうちの半分以上が“カラテ”道場になってしまったんだってさ。

しかも名前は“カラテ”道場といってるけど、実際には韓国のテコンドーを教えている道場が多い、というんだ。なんでもテコンドーのほうが、技がハデだから人気があるんだそうだよ。まったくこれだから、アメリカで何が起きてるか、さっぱりわからないんだよね。

どうもさっきのニンジャ道場の広告は、こういった東洋武道の流れの、新しい展開のようなんだ。日本人にしてみると、「忍者のどこが武道なんだ？」と思うけどねえ。やっぱり日本人とアメリカ人とでは、そうとう感覚がちがうんだなあ。そういえばハリウッドでは、ショー・コスギ主演のニンジャ映画シリーズが制作されてるし、アメリカではニンジャはけっこうトレンディなのかもしれないね。

第149夜 日本の忍者たち

さて、日本はどうかといえば、うーむ、これがいまひとつなんだなあ。

忍者ネタといえばすぐに思いだすのが、コミックでは白土三平の『忍者武芸帳』『カムイ伝』『サスケ』『ワタリ』、横山光輝の『伊賀の影丸』『仮面の忍者赤影』といった作品かな。一時期はずいぶんはやったんだけど、最近ではとんと見かけないねえ。

忍者小説も、一時期はずいぶん多かったんだよ。たとえばあの司馬遼太郎でさえ、初期には『梟（ふくろう）の城』『風神の門』といった、忍者小説を書いてるくらいだからね。山田風太郎の作品は、ほとんどが『忍者〜』というふうに、忍者ネタだったんだ。

だけど小説のほうでも、最近は忍者ものというのは、少なくなってるみたいだね。なにしろ剣豪や忍者が出てくる時代小説より、徳川家康や西郷隆盛

 イラスト／中野豪

といった、なんだかエラい人が出てくる、歴史小説全盛期になってしまったからなあ。やっぱりこれは、昔の子供(うーむ、ボクはきわどい年代だなあ)はチャンバラごっことか、忍者ごっこをしていたけど、いまの子供はそんなことしない、という時代のちがいがあるんだろうね。

しかし、忍者の母国がこれでいいのだろうか。いまやアメリカ、ということは世界のトレンドになろうとしてるニンジャが、日本でこう冷遇されてちゃかわいそうだよ。もともと日本の忍者というのは、かの立川文庫以来、ポピュラーな存在だったんだぞ。

立川文庫といっても、よくわからない人も多いだろうね。これは講談のような語り物をそのまま本にしたようなシリーズで、内容は戦国時代の英雄の武勇伝ばかり。なかでも人気があったのが、『猿飛佐助』や『霧隠才蔵』をはじめとする『真田十勇士』なんだ。

猿飛佐助も霧隠才蔵も、おなじみ甲賀・伊賀の忍者で、師匠に鍛えられたおかげで、さまざまな術が使えるようになるんだ。そして関ヶ原の戦いのあと、領地を召し上げられて浪人となった真田幸村の家臣になり、徳川家康を相手に大活躍をする、という話なんだ。

もちろん中に出てくる忍者はめちゃくちゃ。ようするにドロンと煙の中に消えてしまう、というたぐいの術で、一種の奇術みたいなものなんだ。ファンタジーRPGの魔法みたいなもので、あまりまじめに考えてもしょうがないんだよ。

だから昔の人にとっては、この立川文庫というのは、いまのSFやファンタジー小説みたいだったのかもしれないよ。人気のもとは、そのへんの小道具の飛躍のしかたにあったのかもしれないね。ストーリーが単純なので、最初はけっこうおもしろいんだけど、さすがに3冊くらい読むと、どれも同じパターンなので、飽きがくるのが、唯一の欠点だったなあ。

第150夜 忍者をだますプレイヤー

まさか立川文庫を読んだからじゃないだろうけど、ファンタジーRPGの中に、むりやり忍者を出してやろうとしたマスターもいたなあ。しかし忍者がいきなり出てきては、プレイヤーから文句が出そうだったので、さきに簡単な説明をしておいたんだけど、それが悪かったんだねえ。

●

「きみたちが城を抜けだそうとすると、とつぜん闇の中から攻撃を受けた」

「なんだとう、何の攻撃だ?」

「手裏剣だ。しかし幸いなことに被害はなかったよ」

「ふーん、ナイフが飛んできたのか」

「手裏剣だよ!」

「奇妙な形のナイフだなあ」

「手裏剣!」

「なんかいってるぜ」

「無視、無視」

「そうだなあ、このナイフは奇妙としかいいようがないよ」

「こんなもの誰が使うんだろう?」

「闇の中からこんなものを飛ばすのは……アサシンだな」

「おいおい、アサシンじゃないよ。手裏剣を使うのは忍者だろ」

「ニン……、ようするにアサシンじゃないか」

「ちがう、オレはニンジャだ!」

「だからさ、ファンタジー世界では、忍者なんてだれも知らないよ」

「ニンジャってなんだい?」

「しょうがないな、忍者というのは、東洋の武術家の一種だ、としか説明できないな」

「あのねえ、マスター、さっきから聞いてると、手裏剣を投げてきた忍者が、オレたちに自己紹介をしてるとしか思えないんだけど、それでいいのかな?」

「えっ、まあ、それはちょっと……」

「それなら声のしたところを、全員で攻撃するよ」

「よし、オレはファイアボール!」

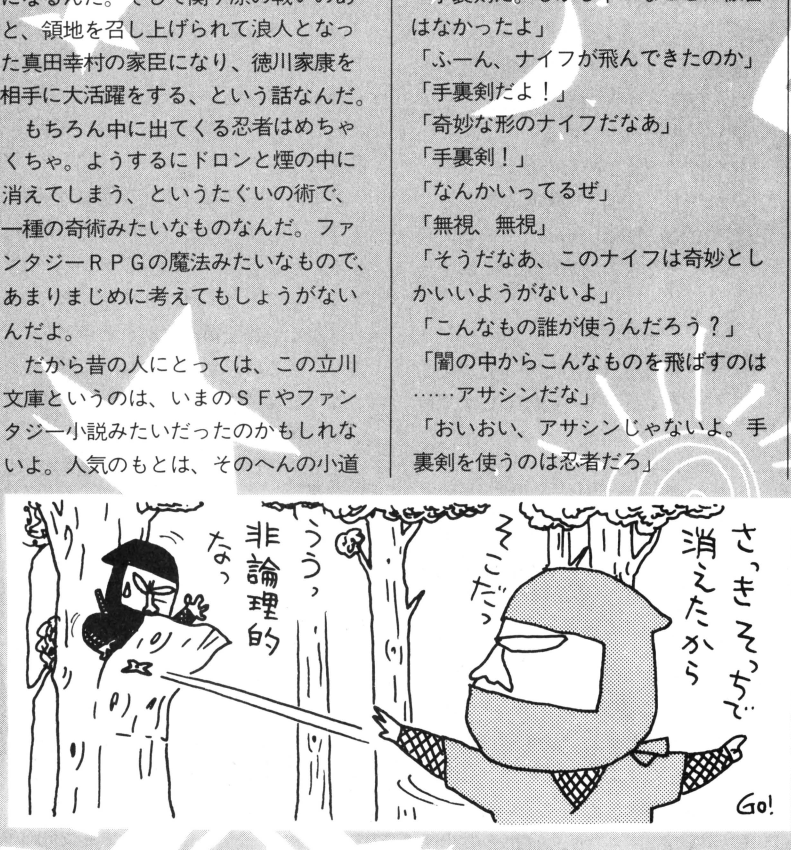
「大弓もぶちこんでやろう!」

このあとかわいそうなニンジャくんは、マスターが特権を使って命中率を抑えたおかげで、なんとか命だけはとりとめたんだ。そのあとはボロボロになって、逃げていったそうだよ。

第151夜 ニンジャ・イン・RPG

アメリカでのニンジャの認識といえば、「超人的なスーパーマン」というところかな。もともとアメリカには、スーパーマンやバットマンなどの活躍する、スーパーヒーローもののコミックがあったから、ニンジャのような人間タイプの超人というのは、あまり違和感がなかったんだと思うよ。しかし、そうだとすると、日本で忍者が人気を失ったのは、ウルトラマンや仮面ライダーなどの、非人間型ヒーローが活躍するようになったからかもしれないね。

もちろん本物のスーパーマン、つまりクラーク・ケントくんのほうは、クリプトン星生まれの異星人だけど、ニンジャのほうは「鍛練のすえに超人のレベルに達した人間」というところが大きなちがいだね。でも『スターウォーズ』に出てくる“フォース”みたいな精神エネルギーとか、その精神の修



業により超人となるといった考えかたは、最近のアメリカのトレンドみたいだなあ。

初期のニンジャのイメージは、黒装束が“闇”を連想させるので、悪の手先（あるいは悪そのもの）だったんだ。たとえばコンピュータＲＰＧの『ウィザードリィ』が、ニンジャを最初に出したゲームみたいなんだけど、やっぱりニンジャは悪の存在なんだよね。というより『ウィザードリィ』のニンジャは、“アサシン（暗殺者）”の名前を変えただけの存在みたいだったなあ。

しかしまあ、何事もそうだけど、最初はなじみがうすくても、だんだんわかってくると、ニンジャも悪人一辺倒ではなくなってくるんだよ。ＲＰＧでもニンジャは、だんだんとまともになってきて、多少はそれらしい存在になってるんだ。

ただ、以前にも書いたように、日本でマトモにつくられた、時代物ＲＰＧがないからねえ。アメリカ人の作品にたいして、まともにニンジャをとらえろ、と要求しても無理なんだろうなあ。これは日本のゲーム界で、なんとかしなくちゃいけない問題だろうね。

第152夜

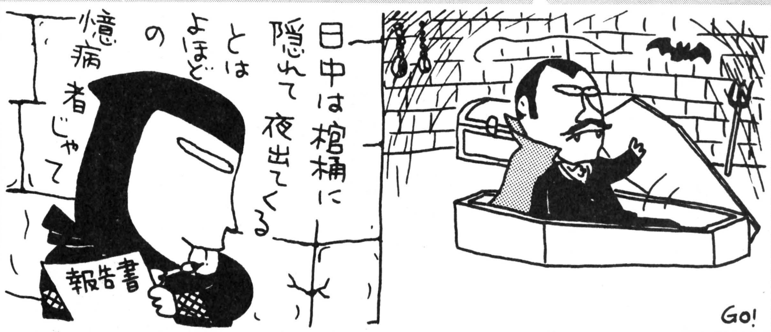
十字手裏剣のおもわぬ威力

やはりだいぶ前のことなんだ。ファンタジーＲＰＧに、忍者を入れて遊んでいたグループも、けっこういろいろな冒険をくり返しているうちに、いつのまにか忍者が、パーティの中に入ってしまった。しかし忍者というのは、仲間としてはかなり優秀なんだ。とくに情報集めが得意だから、わりのいい仕事をとってくるんで、パーティのみんなも重宝していたんだよ。

●

「おのおのがた、新しい依頼でござる」

とまあ、忍者プレイヤーは、わざと武士言葉。しかし下級武士の忍者が、こんなかしこまった言葉使いをしたのかなあ？　これじゃまるで『忍者ハットリくん』だぜ！



「ああ、ごくろうさん。それでどういう仕事だい？」

「先代の侯爵閣下の別荘に出る、怪物を退治してほしいという話でござる。報酬は一万両」

「先代の侯爵、ああ、このあいだ亡くなったエライさんかあ」

「一万両ってことは、金貨１万枚か。まあ、悪くなさそうな話だな」

というわけで、町の郊外の丘にある別荘に行ってみたら、なんだか様子がエラく不気味なんだ。

「別荘っていっても、けっこうでかい建物だなあ」

「さよう、これはもう立派な城でござる」

「まあ、いいや。それで怪物っていうのは、昼間っからいるのかな？」

「いや、夜だけでござる」

「夜だけ？　確かめたのかい？」

「それはもう、拙者の得意とするところでござる。依頼があったその日の夜に、さっそくこの別荘に忍びこみもうした」

「ふーん、それで？」

「別段おかしなこともなかったのでござるが、まずコウモリめが多いのには閉口いたした」

「コウモリ？」

「さよう、それに地下の穴蔵、あそこに棺桶がありましてな、その中に死んだとばかり思っていた、先代の侯爵めが隠れておったのです」

「侯爵が？」

「きゃつめは夜になると、棺桶から出てきて、別荘の中をウロついておりもうした。あやしい奴といえば、かの侯爵だけ。さしずめ、あの侯爵めが世間には死んだとみせかけておいて、ひそかに反乱の機会でもねらっているのでござろう」

「あ、あのさ、この仕事を依頼してきた人は、“吸血鬼”とかなんとかいわなかったかい？」

「うーむ、“きゅうけつき”？　そういえば誰かが“ばんぱいや”とかいってたような」

「そ、それをなぜ先にいわないんだ！」

「拙者不勉強にして、その“ばんぱいや”なるものを存じ上げませぬ。いったい何のことでござるか？」

このパーティは、吸血鬼と戦えるほどは強くなかったんで、早くもパニック！

「に、逃げよう！」

「遅い、きみたちの前にはヴァンパイアが現れたぞ！」

「わっ、もう出たのか！」

「おのれ、この謀反をたくらむ邪悪な侯爵めが！」

とまあ、一部にはまだ事態を理解してない人もいたけど、とにかく戦闘になってしまった。しかしヴァンパイアとまともに戦っては、さすがに勝てるわけがない。全員バタバタと倒れてしまい、残るは忍者とあとひとりだけ。

「な、なんでござるか。この“ばんぱいや”というのは？」

「ようするに怪物、えーと、妖怪変化、魑魅魍魎！」

「おのれ化け物めが！」

といって投げつけたら、

「ギェーッ!!」

といって、ヴァンパイアは倒れてしまったんだ。

「お、おい、何を投げつけたんだ？」

「最後に残った手裏剣でござるよ」

そう、吸血鬼の心臓には、十字手裏剣がつきささっていたんだ。

 10/24発売の野性時代に水野良著の小説ロードス島戦記の3が載るぞ!

第153夜

日本じゃ忍者も苦労する

世の中には、小説を書いて命をねらわれた人もいるんだから、ボクも忍者をからかったような話ばかり書いてると、命をねらわれないともかぎらないなあ。なにしろ日本には、ほんとうの忍者の子孫という人もいるし、ひょっとしたらどこかに、忍者の秘密組織があるかもしれないよね。

もしそんな組織があるとしたら、やっぱり現代では、東京に本部があるんだろうなあ。昔のように伊賀や甲賀の山里にいたんじゃ、情報活動ができないものね。

もっとも伊賀や甲賀が、なぜ忍者の里になったかといえば、これは簡単なことで、都（京都、奈良など）に近くて、かつ人里離れたところだからなんだ。都に近くないと、情報活動の面では役に立たないし、人里離れていないと、秘密が保てないんだ。

そうなると、現代の忍者の里は、東京湾の埋立地かなあ。都には近いし、人里離れているし……でもあんなゴミの中で訓練をするんじゃ、忍者もたいへんだろうね。

●

しかし、さすがに忍者が活躍してたのは江戸時代まで。もう百年以上もたってるから、忍者の本質は、かなり忘れられているのかもしれないなあ。

そういえば昔の国産ボードＳＬＧに、『伊賀vs甲賀』というう忍者ゲームがあったんだ。知りあいが買ってきて、しばらくルールを読んでから始めたんだけどねえ。

「どうだい、そのゲーム？」

「うーん、なかなか難しいですよ。武家屋敷に忍者が潜入するゲームなんですけど、なかなか進めなくて」

「どれどれ、おや、なんだい、この盤上は。侍のユニットばかりじゃないか。忍者はどこにいるの」

「床下にもぐってるんですよ。だけど、障害物が多くてねえ」

そんなことをいってるうちに、彼はたてつづけに負けてしまったんだ。そしてその次に会ったとき……。

「黒田さん、あのゲームの必勝法がわかりましたよ！」

「ふーん、どうやって潜入するんだい？」

「潜入？　そんなめんどくさいことはしません。堂々と廊下を通っていくんですよ」

「なにい！　忍者が廊下を通って侵入するだって？」

「このゲームの忍者は、むちゃくちゃに強いんです。だから侍なんかもうザコ、恐れる必要はないんですよ。正面玄関から入って、廊下を堂々と進んでいけば、たちまち屋敷の中心までいけます」

「………！」

●

その後、このゲームを改造したら、もうすこしましな忍者ゲームになるのでは、という考えをもった人もいたんだ。かなり大がかりな改造で、残ったものはボードとユニットだけという、全面改定みたいなゲームだったけどね。大きな特徴としては、敵の天井裏（てんじょう）にも忍びこめるようになったことかな。

さて昔から伝わる忍者の話では、伊賀忍者は単独で行動するが、甲賀忍者は集団で行動する、といわれてたんだ。つまり伊賀者は007、甲賀者はコマンド部隊というところかな。

でも実際に調べてみると、忍者の行動は、伊賀も甲賀もあまり差はなかったようだよ。忍者の活躍した戦国時代には、どちらもある程度の集団で活動してたようなんだ。そこでＳＬＧマニアが改造したこのゲームでは、忍者同士の集団戦もできるようになっていたんだよ。

さてそこで、改造したゲームのテストプレイだ。最初からあまり難しいのも問題なので、秘密の書類をねらう伊賀忍者たちが、うまいこと敵屋敷の天井裏に忍びこむと、そこには甲賀の忍者たちが待っていた、という簡単なシチュエーション。

ところが、プレイヤーが悪かったのかねえ。どちらもニラミ合いで手を出さないから、たちまち数十人ずつの忍者部隊の戦いになってしまったんだ。

これにはデザイナーもまいったらしい。なにしろ彼の予定では、忍者同士の集団戦というのは、せいぜい5～6人ずつくらいの戦いを想定してたんだからね。

「おい、この戦闘はどうやって解決するんだよ！」

という質問にもうパニック！

「く、黒田さん、どうしたらいいんでしょう？」

「えっ、うーん、そうだなあ」

と、あたりを見ると、ちょうど戦いは天井の上で行なわれてるじゃないか。

「いま忍者は何人いるんだ？」

「えーと、伊賀が36人、甲賀が47人いますが」

「よーし、諸君、この屋敷の天井は、残念ながら80人以上もの重さを支えきれない。天井が抜けて全員１階に落下だ！」



イラスト／中野豪

RPGの王国 The Kingdom of RPG

テーブルトーク RPGコーナー



構成／冒険企画局

わきあか「おお、もう秋だな。秋の夜長は、RPGにぴったり！」
かつら「なんかしゃべりかたが変わったんじゃないですか？」
わきあか「私を女だと思っている読者がいるので、あいさつぐらい男言葉でしゃべることにしたのだ」
かつら「まぎらわしいペンネームをつけるから……」
わきあか「というわけで、今回もいってみようか！　さてさて、秋は新製品も出るし、楽しみだな」

〈宛先〉〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク
「RPGの王国」係まで

★★★★★今月の★★★★★

新作RPG！

あの伝統的RPG『ローズ・トゥ・ロード』が、バージョンアップして、この秋リリースされるぞ!!

『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード（以下B-ローズ）」は非常に美しいＲＰＧだ。……デザイナーである門倉直人氏にインタビューし、『B-ローズ』のお話をいろいろお聞きしたところ、まず、そういうイメージを抱いた。

『B-ローズ』は、いわゆる上級者向けのRPGであり、かなり複雑なルールをもっている。だが、それは決してシミュレーション的な現実性を追うものではない（もともと、RPGのルールとは、皆が合意すれば、使わなくても良いたぐいのものだと私は思っている。それだったら、完全な整合性よりも、大切なことが盛りこまれているべきだ)。『B-ローズ』のルールは、むしろ、それを読む人たちに、ファンタジーの創造力の羽根を広げさせるために用意されているといえるだろう。

たとえば、このRPGでは、武器の使い手(つまりキャラクター)が、その使いかたに慣れ、うまくなっていくだけではなく、武器のほうも成長し、威力を高めていくというシステムをもっている。

「この世界のすべての物には、精霊が宿り、意志をもっているんです。武器を使ううちに、その精霊と心が通うようになるというわけですね（門倉氏）」

剣に心が宿る……その設定だけでも、ひとつシナリオがつくれそうだが、それよりも、その世界観の美しさに惹かれないか。自分のレベルが上がるごとに高い武器に買い替えていくという冷たい(あるいは、あまりにゲーム的な）RPGの公式に比べ、この世界のなんと魅力的なことだろう。

そして、『B-ローズ』には、このような、美しいイメージ・ソースが、それこそ星のごとく散りばめられているのである（とくに、このRPGの「魔法」に関するルールと、その解釈には、目を見張る人が多いのではないだろうか)。

付属のシナリオの美しさ、完成度の高さも必見だ。

（レポーター：わきあかつぐみ）

PRESENT
この『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』を、５名の読者にプレゼント。希望の方は、このコーナーに投稿する際「B-ローズ希望」と書き添えてください。



ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード
発売元／遊演体
価　格／4600円(税別)
問合せ／0427-48-6999

取材協力：遊演体／門倉直人、有坂純、小泉雅也（順不同敬称略）

テーブルトークRPG Q&A コーナー



なぜか多い混血(ハーフ)に関する質問

読者のみんなで質問を出し、読者のみんなで答えていくというのが、このコーナー。もともとRPGはみんなでつくっていく物語だから、「正しい答え」なんてあるわけない。それよりは、みんなで、楽しい答えを探していこうというわけなのです。

●

さて、今月は、なぜか異種族間のハーフに関する質問が多かったのです(ドウェルフの影響か？)。おもしろいテーマなので、みんなで考えてみましょう。

「バンパイアハーフや、ガーゴイルハーフは、生れる可能性がありますか」 **(大阪府・室田淳)**

「同じワークリーチャー(獣化人)、異なるワークリーチャー、ワークリーチャーと人間、ワークリーチャーとエルフやドワーフなどが結婚し、子供が生れた場合、どのように処理したらいいのでしょうか？」 **(愛知県・中村研)**

「いま、モンスターを主役として勇者を倒す冒険を、テーブルトークでやってます。しかし、まわりの冒険者（すなわちモンスター）が互いに結婚して、強い混血のモンスターをつくりたいといっていますが、そんなことをさせてもいいのですか（ゴブリンとワーウルフ、バンパイアとドライアードなど)」 **(愛知県・神田敦司)**

さてさて、どうでしょう。

こういう話のおもしろいところは、想像するとおかしいし、けっこういろんな答えが見つけられることです(質問する人も、これからは「〜ですか？」と聞きすてなのではなくて、自分がどう思うのか、まず書いてほしいですね)。

では、答えは２カ月後に……。

今月の公開質問

今月も、皆さんから答えを募集したいと思います。

★僕はいま、ファンタジーじゃないRPG をプレイしたいと思っています。「これはオモシロイ！」という RPG がありましたら、ぜひ教えてください。多少ルールが難しくてもかまいません。 **(千葉県・布施光浩)**

☆『クトゥルフの呼び声』（ケイオシアム／ホビージャパン)、『トラベラー』(GDW／ホビージャパン）あたりが、僕のおススメですね。

皆さんも、教えてください。

★魔術師のことで、ちょっと、おたずねしたいのですが、一般に魔術師と呼ばれるようになるには、何年ぐらい修業しなければならないでしょうか？ たとえば、2〜3年でなれるものでしょうか。 **(愛媛県・真の銀の魔術師)**

☆魔法も実力の世界だから、上達の早い者は短期間でもなれるという人もいますし、魔法は天性のものだから、なれる者は修業などいらないかわりに、なれない者は一生かかってもなれないという人もいます。魔法は技術でなく、精神的なものだという人たちは、真の魔法使いになるには、人の一生涯でも短すぎるといってますね。皆さんの意見はどうでしょう。

★私は RPG を始めて1年近くになります。マスターとしての質問ですが、メタルフィギュアの使いかたが、よくわかりません。ただ隊列を決めるだけじゃもの足りない気がして……。 **(熊本県・高本剛)**

☆全国のマスターのみなさんは、どんなふうに使っているのでしょうか。おもしろい使いかたを教えてください。

キャラクターの個性

神奈川県の大掘淳さんから、自由発表が届いています。

「キャラクターに個性をもたせようとして、いろんな設定や経歴やら考える人がいるけど、そんなことばっかしてると、かえって単調なキャラになってしまうことが多いですよね。そんなに深く悩まなくても、ほんの少しだけ頭をひねればいいと思うんです。

同じパーティの中に片想いの女性がいる。下戸(げこ)なのでいつも酒場でミルクを注文し、仲間から笑われてしまう。幼い頃のにがい思い出のため女性不信になっている。いつも肩にペットの鳥をのせている、etc……。こういった個性のほうが、よりキャラクターの冒険を豊かなものにしてくれると思いませんか？」

うんうん。人間の個性ってのは、じつはそういうことだものね。

皆さんのいろいろな発表を待ってます。よろしく。



「個性」とは、ちょっとしたことなのです

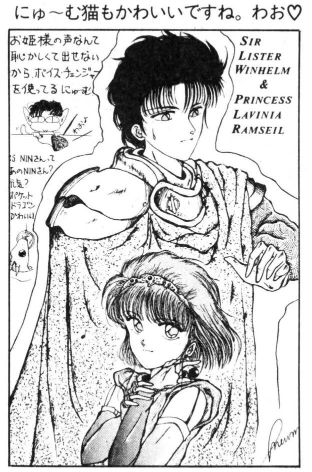
RPGの王国 おたよりコーナー

今月のタイトル画



▲広島県／月光
ダンジョンを進む冒険者には、さまざまなヤツがいる……こーゆう雰囲気のイラストは、楽しくてよいですね

▼東京都／にゅ〜む
ポケットドラゴンもかわいいですが、にゅ〜む猫もかわいいですね。わお♡



みんなのお気に入りRPG！

先月の人気投票の影響か、自分のお気に入りRPGを紹介してくれる人が、増えましたね。みんなも自分のお気に入りを、教えてくださいね！



◀兵庫県／しんく曹長
「マスタールール」は『D&D®』の上位ルール。ただ複雑なだけでなく、魅力もあるのだ



◀岡山県／DMP
そう、こんな感じ。『T＆T』の戦闘ってこんなイメージ



▶大阪府／蟻太郎
一部で人気ある幻想的ホラーRPG。渋い伝奇ホラーや探偵物語を自分でつくれるのが、魅力のようです



◀東京都／VALSHORT
先月紹介した『ワースブレイド』の人気は、ただいま急上昇。ロボット＋ファンタジーというテーマ、厚みのある世界観。そして、なにより、プレイの場面が「絵になる」のがいい

モンスター！モンスター！

モンスターになるRPG『モンスター！モンスター！』のプレゼント当選者発表！　それに合わせて、みんなのモンスターのハガキを紹介するぞ（なんか強引だな……）。魅力的なモンスターは、みんなの人気者だ!!

●『モンスター！モンスター！』当選者
金澤多可志（東京都）
中山康之（三重県）
小笠原弘幸（北海道）
稲生啓行（愛知県）
一尾武（三重県）



◀東京都／吉井徹
T＆T（モンスター！モンスター！）の怪物たちは、なんか憎めない、あたたかさがあっていいのだ



▶大阪府／デューム
こんなオークのほうがリアルだね（帰るところがいいよな）



◀兵庫県／騒々主
なーんかなさけなくて、いいなあ、これ。（かわいそうなスケルトン戦士……）

 しつこいようですが、ロードス島戦記コンパニオン、爆発的に発売中！

RPGフリースペース

新企画に押されて、今月は少しせまいが、まあまあ、不安な顔をしないよーに。ここはみんなのコーナーだ。

▶越後市／きやがれ

おい。「何が悪い」といいながら、最後には逆を書いているのが、ちょっとなさけないぞ！　女性プレイヤーが入ったってダメなロールプレイはダメなのだ。天に祈るヤツなどに決して明日は訪れない。明日を切り開くのは、キミたち自身の努力なのだ！　さあ、今夜も演技と発声訓練だ！　この道を通らずして、真の冒険者になることはできないッ!!





▲京都府／草薙剣

付録が必見の本です。みんなもいい本あったら教えてね



▶東京都／神官戦士プム

昔、ダメージをこれで決めるという極悪なRPGがありました

新企画のコーナー

▶東京都／りささん



「風のマント」さん発案のタロットの企画、さっそく送られてきました

▶愛媛県／幻夢魔



なんか、すごい反響で、募集しないうちに、始まってしまいましたね。それにしても、タロットって奥が深いみたい。(架空世界のタロットってのも考えたんだけど、どう？)

いっしょに新企画のアイデアを考えよう。募集も終わり、いよいよ動き始めますよ！

さてさて、いつまでたっても始まらないといわれている「新企画」ですが、いよいよやりますよ。みなさんの意見を聞きたいので、アンケートをとります。協力してくれる人は、このコーナーに投稿するとき、以下の中で、やりたいものを、ハガキのスミにでも書いてください。

- タロットカード（本物。課題のカードの絵を毎月募集）
- タロット（架空(かくう)世界のオリジナル設定のものをつくる）
- みんなでファンタジーの街をつくる
- 毎月、ひとつRPGを選び、良い点悪い点を書く！
- 読者によるリレー小説。書き手の他に、登場人物、背景設定なども読者から募集する！

それでは、みなさん、よろしくお願いします。　（わきあか）

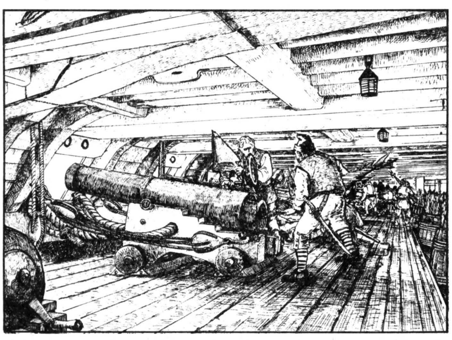
オリジナルRPGワールド・ガイド

ユキリア見聞録　その5　雷魚(ライギョ)のこと

文＝わきあかつぐみ　イラスト＝大野真実　©近藤功司／冒険企画局

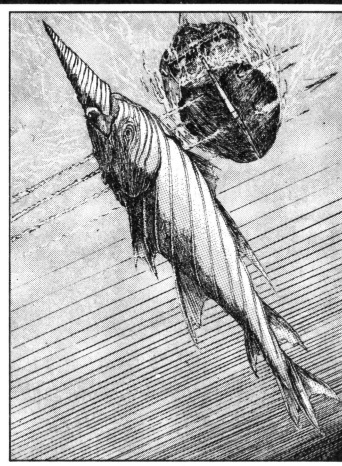
ユキリアでの海戦は、古くから魚雷戦による戦いが一般的だった。

搭乗(とうじょう)する魔法使いが船体をバリアで包んでしまうため、大砲による戦闘は全く意味をなさないのだ。バリアの効果の及ばない海中からしか攻撃手段はなかったのである。



スクリュー駆動の発明されてない時代、ユキリアの一般的な魚雷は、“雷魚(ライギョ)”によるものだった。雷魚はドリル状の体をもち、ゆっくりと回転しながら泳ぐ奇妙な魚だが、これをスパイス入りの暖かい酒に何日も浸(ひた)しておくと、冬眠状態に入り、皮膚は硬直して鋼(はがね)のようになる。その後に、海水の中に放りこむと、恐ろしい速度で水中を走っていくのだ。

ユキリアの海戦で血が流されることは少なく、勝負は航海士と魚雷師の技術の戦いであった。魚雷が命中し、船底に穴が開けられても、水を汲(く)み出しながら一発逆転をねらう。



しかし、沈没が確実になったあとは戦わないのが暗黙のルールだった。両方の船が沈んでは、救助してくれる者がいなくなってしまうからだ。

「ターニング・ポイント―ユキリア12の海戦」
銀髭王ウロインギス著
「ゆうかんな水夫パップ」
リベイユ・ジグテンサ著

クロちゃんケイちゃんの おせーてあげる♡



うっしゃあ、今月はひさびさ、4ページに復帰、ときはあたかも秋、好日。気合いを入れていくぞぉぉぉ！　って、お便りが質問・情報とも不調なのだ。夏の疲れがでたのかなあ？　というわけで、当コーナーではパソコンゲームのQ&A、㊙技・攻略・マップなどの㊙情報を求めています。また、ご意見・希望などもどうぞ。㊖はキミの便りを待っているぞ!!

RPG QUESTION

サバッシュ

教えてください。『サバッシュ』で、困っているんです。いまレベルは38で北ドルゲンスタイン大陸にいます。そこのブルバンの要塞でわからないところがあります。ここの第一要塞でバーゴゥ（乙女座）が手に入るはずなのですが、地下室への入口が現れないのです。いろいろと試しました。アイテムはいままでのはすべてそろっているので、どうか地下室への入口の出し方を教えてください。お願いします。

〈長崎県大村市・五代祐作の友人〉

いやはや、はっきり言って、ここはヒントがなきゃ、まず、わからんよなあ。じつは、あのナストのうろこの出番はここなのじゃ、あれを使って、姿を消しても敵に会うし、いったいなんの役に立つのかと疑問を持っていたものも多かろう。第一要塞にはひとり、兵士がおったじゃろ？　姿を消してあいつに接近すると、ひとり言が聞けるのじゃ。と、またひとり、兵士が現れるぞ。こうして、全部で8人の兵士のひとり言を聞くと、地下室への入口が登場するってえ、仕掛けじゃ。ちょうどプートスの神殿と同じ仕組みじゃな。まあ、要塞は14もあって、なかなか、しんどいだろうが、がんばりたまえよ！

こんにちわ、両先生。わたしは現在『サバッシュ』と格闘中ですが、勝利を目前にして、足かせをはめられてしまいました。乙女座と天秤座の宝石が見つからないのです。どうぞ、どこにあるのか教えてください。

〈大阪府大阪市・水兵リーベ〉

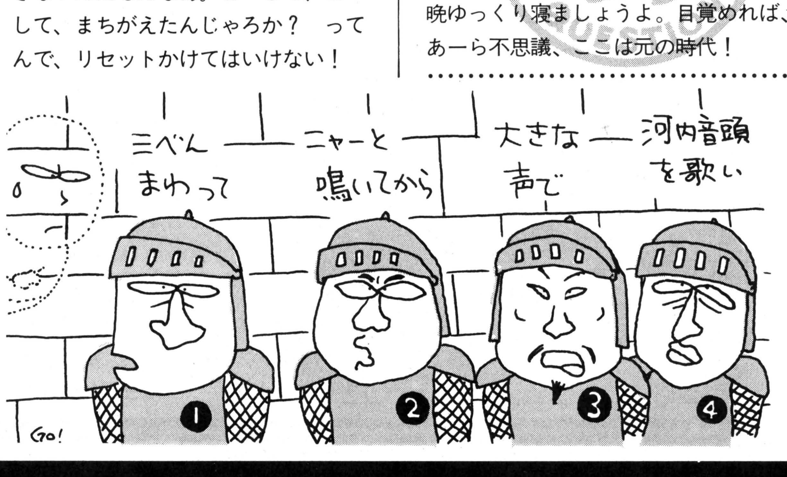
えーと、乙女座の宝石については、今月号の五代祐作の友人くんへの答えを見ておくれ。で問題は、天秤座のほうじゃな。こちらはオリジャスの御神体にある。ところでオリジャスのカギは持っておるだろうな？　よし、それではなかに入ろう。階段をのぼっていくと、石がひとつ、はずれておったろう？　そして御神体には石がひとつ。よーし、もう、これならわかったぞってんで、キミは石を持ってきて階段にはめただろう？　みんなが悩むのはここから先なのだ。何事も起きないんだもんなあ。どーして、どーして、まちがえたんじゃろか？　ってんで、リセットかけてはいけない！　ずーっとどうすればいいんだろう？　って、ウロウロしておればいいのじゃ。すると、突然のように、パーティ中のサージの女の子が、真相を発見して、やるべきことを教えてくれるのだ。おお、道が開けた！　それでは、奥へ天秤座を探しにまいろう。

マイト アンド マジック2

困ってしまいました。『マイト アンド マジック2』です。DISKを取りに9世紀にやってきたのはいいのですが、どうやって10世紀へ帰ったらいいのですか？

〈滋賀県八日市市・どこへ帰ればいいのか〉

おお、これは意外と盲点でわからないところなのかもしれないわね。うーん、キミのパーティは立派すぎるのよ。はるばる時代を越えて旅してきたんだから、疲れたでしょ？　必要なものを手に入れたら、さあ、一晩ゆっくり寝ましょうよ。目覚めれば、あーら不思議、ここは元の時代！



イースII

『イースII』で廃坑に入って、5人の神官に会ったんだけど、ファクトだけには会えません。どこにいるのでしょうか？　地図も書いたけど、やっぱりだめなんです。アイテムはロダの実、クレリアの指輪、神界の杖、いにしえの石板、マトック、セルセタの花、ファクトの章、魔法はファイヤー、ライト、リターンです。あと、ランスの村で、ジラの家の地下を見てきてくれと言われたけれど、地下になにもないんですけれど。どうか、よろしくお願いします。

〈埼玉県熊谷市・高橋一樹〉

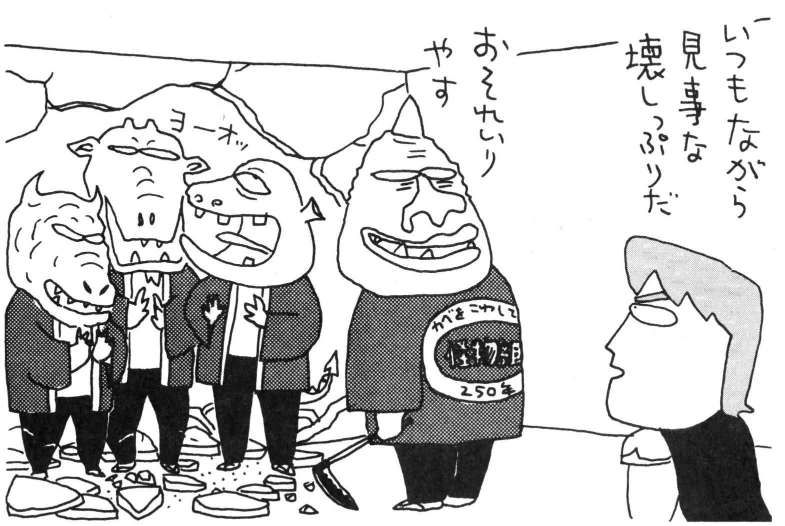
そうなのよ、ファクトさんだけは廃坑にいないのよ。どこにいるんでしょうねえ？　そう、キミも気になってるジラの家の地下を調べてみましょうよ。だけど、化物はどこにいるのかなー？　いくら調べてもいないわねえ。これはどうやらこちらから呼び出すしかないみたい。じつは、魔物を呼び出す道具というのがあるのよ。邪悪な鈴といって、廃坑のなかで見つかるの。廃坑でボスキャラは倒したのかな？　あの奥にはいろいろ宝があるので、きちんとすみずみまで調べてみるようにしましょうね。

クリムゾンII

『クリムゾンII』で教えてほしいことがあります。ぜったいにのっけてください。勇者の島にある塔のカギが見つかりません。どこにあるか教えてください。

〈埼玉県上尾市・ウソつきなおれ〉

あのねえ、毎度言いますけどー、質問するときには自分がどこまで進んでいるのか、教えてくれないと答えるのに、困っちゃう！　こちらも質問返しするっきゃないわね。キミは船は手に入れた？　古代のエネルギーは手に入れた？　海底や湖底はもう調べた？　海底の城ザラガスには行ったかな？　王女からのクエストはこなした？　そして、あの城にある宝はもらった？　さあ、この質問のなかでまだやってないことがあったら、それをやってごらんなさい。そして、今度からはちゃんと自分の持ち物や情況を詳しく書いて質問してきてちょうだいね。



AVG QUESTION

サイオブレード

ボクはもう先生しか頼れません。『サイオブレード』をプレイしていて、後半の部分で詰まってしまいました。ラクーンと話して、ジーンが出てきて、どこかに逃げました。そこから何をしていいのか、まーったくわかりません。どうか教えてください。ボブとロバートには会いまして、薬を取って来いと言われたんだけれど、それはどこにあるんでしょうか？

〈千葉県流山市・岡田博明〉

さーて、キミはこれからなにをなすべきか？　ええっとねえ、やっぱり､武器がほしいわよねえ？　ほら、最初に逃げたとき、ロバートに武器を取ってくるように言われて、キャサワリーに行ったじゃないの。うん？　あそこに行きたいけど、ジーンがじゃましていて、近づけない？　そうねえ、じゃ、ほかに武器はないかしらん？　ジーンが行ったコクピットはよく調べてみたのかな？　ほら、壁のところになにやら扉が……。え？　あれは発見したけど、壊されてたって？　うん、その情報を確認したのなら、ラクーンと話してみましょ。そのうち、ジーンが移動して、キャサワリーに入れるようになるわよ。ここはよーく調べてちょうだいね。キミがほしがってる薬もどこかにあるわ。え？　こんどは弾がない？　これまた、ラクーンに相談よ。とにかく歩き回って、調べること。詰まったら、ラクーンと相談すること。そして、ジーンがどこにいるかを聞いておいて、ジーンの去ったあとはよく調べましょう。それでは、がんばっていきましょー！

太陽の神殿

初めまして。ボクは、古いんですが、『太陽の神殿』をやってます。ところが2カ月もゲームが進んでません。どうすればいいんでしょうか？　それともほかに行ってないところがあるんでしょうか？　いま持っているのは、銀の玉、片目のマスク、モザイクタイル、バンドエイド、胸飾り、石の歯止め、石のハンドルです。行ったところは高僧の墓、球戯場、4つの壁、カラコル、南の泉、千柱の間、戦士の神殿、いけにえの泉、神殿跡、尼僧院です。

〈沖縄県那覇市・ソーサリアン〉

えー？　不思議だなあ。キミはまだまだ、全然、歩き回ってないみたいだねえ。ふつうなら最初に行きそうなカスティーリョに入ってないようだね。ここに入るのに必要なのはタイルだよ。ここに入れば、一気にたくさんの物が見つかって、やりたいことがいっぱい出て来るよ。

♡H♡ QUESTION

天使たちの午後Ⅲ

天使たちの午後Ⅲ』で質問があります。遙とふたりきりになってアパートに連れていこうとすると「駄目だ…」ばかりでまったく進めません。それで家に帰すとゲームオーバーになってしまい、頭がパニック状態です。どうしたらアパートにつれていけるのか教えてください。このままでは勉強がはかどりません。ちなみに現在一応高校3年生です。

〈京都府・岡本　遙〉

このゲームでハッピーエンドを迎えるためには、「遙の悩みを知り、相談にのってあげること」が必要になる。でも、それを直接聞き出すことはできない。となれば、事情を知っている人から聞き出せばいいわけだ。それではだれから聞いたらいいのかというと、彼女の相談相手の藍沢先生しかいない。でも、藍沢先生自身も悩みを抱えているようだから、まず先生の悩みを解決してあげて、遙のことを聞き出そう。あとは商店街に出るまで一本道だ。じつはここは4とおりの分岐点なんだけれど、遙に気を使って行動していれば、そのままアパートまで連れて来れるはずだ。

ちなみに、私が確認したエンディングは(細かく言えば)6つ。いろいろやってみるといいヨ。

リップスティックアドベンチャー

3、4、5、7月号で『リップスティックアドベンチャー』のお助けをひととおりやりましたが、それでも質問が絶えません。そこで、質問の集中しているものについて「まとめ」をやることにしました。ただし、質問は順不同、氏名略ですのであしからず。

「成金懇談会の場所を聞き出せない」
嵐山邸の5人のメイドが全員そろっている状態では京子さんは何も思い出してくれない。つまり、メイドに変化が起こらないのなら、それは情報不足ということ。

「病院の405号室に入れない」
成金懇談会の場所を聞いた後、奥田のことを聞き、看護婦をほめてやれば405号室に入れるようになる。

「北海道で嵐山に会えない」
嵐山に会うには、最低でも４回、北海道に行かなくてはならないんだ。いろいろ調べることがあるけど、手を抜かないように（掃除夫を無視しちゃダメだよ)。

「神宮寺家で必ず殺されてしまう」
神宮寺家の応接室は調べてみたかな？そこの置物を動かしてみると……もうわかったでしょう？

最後に、嵐山邸・事務所・白鳥学園・病院・金田荘などの前で、ミョーなアニメーションが見られることがあるけれど、ゲームの内容とは無関係なので気にしないように。

とにかくこのゲームの注意点は(しつこいけれど)、
「行けるところには何度も行き、使えるコマンドは何回も使う」
「情報が入ったらほかの場所にも行き、考えられるところではよく考える」
の2点。まあ、これはアドベンチャーゲームに共通したものだから、おぼえておいてソンはないと思うゾ。では、諸君の健闘を祈る!!

㊙ TECHNIC

サーク

PC-8801SRシリーズ

隠しメニューを見つけました。ゲームを立ち上げて、町の画面になったときにY→M→Y→Nの順にキーを押すだけです。

うまくいくと「スペシャルメニュー」というものが出てきます。

ちなみにＣＡＰＳとカナがロックされているとうまくいきませんから注意しましょう。

〈山口県下関市・鶴永博文〉

う〜ん、不思議なメニューだな、メニューには「どこでも移動、魔法のＯＮ／ＯＦＦ、無敵モード、レベルの調整、経験値／お金、オプション、効果音テスト」などがあるけれど、ほとんど使えなくなっている。

とはいえ、使えるものはガンガン使わなきゃもったいない。

とくにどこでも移動はそーら、主人公の滝上りッ!!　なんて遊びができて笑えるし、マッピングには絶好だ。

サーク

PC-8801SRシリーズ

主人公の名前を自由に変える方法を見つけました。



①まずブランクディスクを1枚用意しておきます。
②ゲームを立ち上げて、ユーザーディスク（Aとします）からデータをロードします。
③ここでHELPキーを押して「ユーザーディスクの作成」を選び、①で用意したディスクで、変更したい主人公名のユーザーディスク（Bとします）をつくります。
④ステータスを見て名前が変わっていることを確認します。
⑤BをAと入れ替えてセーブします。

これで主人公の名前が変わります。

〈大阪府高石市・田代高也〉

ゲーム進行に全然役に立たない(裏)技ってのも珍しい。まあ、ゲームの雰囲気に合わせて名前を変えて遊ぶのもおもしろいかな？ 僕だったらいつもの名前は「アドル」、ドラスピ面になったら「アムル」なんて変えてみようかな（フォローになってね〜ぞ!!）。

ファンタジーゾーン

X68000

立体映像でゲームができます。方法は、おもむろにHELPキーを押しながら立ちあげるだけ。簡単でしょ？ でも、このままでは、たんに画面がちらついているだけなんだね〜。本体のうしろに「ステレオスコープ」っていう出力端子があるから、そこにスコープをつなげばできるんじゃないかな？ てことは、近いうちにスコープが発売されるのかしらん？

〈埼玉県大宮市・飯島　貫〉

うわぁ、これって目に悪くないかなぁ？ などと最近視力の低下を気にしている私は思うのであった。皆さんも目は大切にしましょう！ てなわけで、目にはキョーレツな技であったのだ……。

水滸伝・天命の誓い

PC-8801SR／PC-9801シリーズ

金がいくらでも手に入る方法を見つけました。

「出向」して雑貨屋に行き、毛皮を1枚だけ買います。すると、金は減らずに毛皮が1枚増えます。この毛皮を売ればその分の金が手に入りますから、これを繰り返せばいくらでも金が手に入るわけです。

〈広島県尾道市・岡田真治〉

なあるほどねぇ、しかし、「好漢」とか「無頼漢」なんて呼ばれている人物が、雑貨屋のオバサン相手にこんなセコいことやるっていうのが笑える。おもしろいし実用的（？）だから、採用してしまいました。まあ、お金に困ったら、やってみてね。

銀河英雄伝説

PC-8801SR／PC-9801シリーズ

このゲームの攻略法をいくつか教えましょう。
①艦隊の最大射程を考えて移動・攻撃をすると、損害が少なくすむ。
②編成にもよるが、敵の前方艦隊からつぶしていくとよい。
③先制攻撃をかけられるときには、巡航艦、攻撃空母からたたくのがよい。
④士気値は艦隊数により変化する。

①〜③は当り前ですが、確実に実行していれば損害を最小限で食い止められます。④は、敵の旗艦以外の艦隊について有効で、とくに 旗艦と同種の艦隊についていえます。

〈愛媛県松山市・BLACK商人〉

フムフム、なにごとも基本がだいじというキョークンをふくんだネタだな。④は気持ち、変化するかなというところ。つーわけで、(編)はもっとつっこんだ攻略法パート2を期待しているゾ。

シュヴァルツシルトII

PC-9801シリーズ

ふたつの裏モードを見つけました。①ミュージックモード。これは簡単で、Bディスクで立ち上げるだけです。

猫が現れますが、無視してしばらく放っておくとミュージックモードに入れます。

なんと、『シュヴァルツシルト』のIとIIの両方の曲が聴けてしまうぞ。操作方法は、マウスの左クリックで次の曲、右クリックで前の曲になります。もちろんサウンドボードがなければ聴けませんよ。
②初期設定変更

シュヴァルツシルトを終了させた人だけができます。

まずふつうに立ち上げ、最初のターン（ターン0）で処理モードに合わせます。そしていちばん下の何もないところにカーソルを合わせ、リターンキーを押すとパスワードを聞いてきますので、CAPSキーをロックしてシュヴァルツシルトの最後に出て来たパスワードを打ち込んでください。すると資金、資源、NV値が格段にアップします。これならトリスティアを守ることも夢ではありません。

〈大阪府堺市・和田良一郎〉

しかし、あのミョーな猫は一体何者なんだろう？ 正体を突き止めた人は手紙をくれたまえ。

きゃんきゃんバニー

PC-8801SRシリーズ

まず「買い物」のコマンドを選んで、高田馬場店に行きます。「ギャンブル」以外のコマンドを選び、なにか商品を選んでください。すると、買うかどうかを（Y／N）で聞いてきますから、このときにテンキーを押すといろいろな場面の音楽が聞けます。

〈大阪府阿倍野区・VTZ250〉

案外見つけやすいところにあるものなんだな、こーいったネタって……。それはさておき、キミは全員と楽しんだかな？ 先月号の(裏)技も試してね。

情報・質問募集中!!



送り先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部内
「おせーてあげる♡」係


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）
第十一話

PART 1

命がけの計略

「なにグズグズしてんのよ、イージィ。はやく行きましょ！」

ルルが駆けもどってきて、イージィの腕を強く引っぱった。

「ルル！」

「抜け穴が見つかったのよ。建物がその上に崩れかかってて、メドウズたちがいっしょうけんめい石をどけてるわ。あなた、こんなときにいったい何してんのよ？」

「そ、それは……」

とっさに言葉が出なかった。イージィは、世界最高のコンピュータを相手にのるかそるかの微妙な駆引きをしているところだった。うかつなことを言ったら、サムに計略を見抜かれてしまうかもしれないのだ。

『全員を……殺す……最高の方法？』

イージィの言った言葉が、ヘッドホンを通して途切れ途切れにくり返された。それは明らかに、サムの当惑をあらわすものだった。

コンピュータは、プログラムやコマンドに矛盾があれば、〝論理的不整合(ロジックエラー)〟となって、作動が停止することはめずらしいことではない。この場合、サムがあっさり停止してしまわず、なんとか論理の整合性を見つけようと計算をつづけたことは、サムが並のコンピュータなどおよびもつかない優秀さを持つことの何よりの証明である。人間の当惑に似た状態が現出したのはそのためだった。

サムが作動しつづけてくれることは、イージィの作戦が成功するためにどうしても必要な条件だった。

『イージィ、全員を殺す最高の方法とはいったい何ですか？』

イージィは、緊張のためにかわいた唇をちょっとなめ、そして言った。

「サム、実は、ぼくらは逃げ道を見つけたんだよ」

『逃げ道？』

それを横で聞いていたルルが、サッと顔色を変えた。

「イージィ、サムにそんなこと言っちゃってだいじょうぶ？」

イージィは、ルルを無視してマイクにむかって会話をつづけた。

「そうなんだ。あと数分もすれば、ぼくらはそこに入って安全な場所まで逃げのびてしまうんだ。そうなる前に手を打たなければ、ぼくら全員を殺すことはできないよ」

「あたしたちを殺すですって？　イージィ、あんたいったい正気なのっ!?」

「正気さ。ぼくはサムのパートナーとしての役目をはたさなきゃならないんだ。ぼくのことはほっといてくれ！」

イージィは、抜け穴の井戸のほうへ乱暴にルルを突きとばした。

「なによっ。あんたなんか、勝手に死んじゃえばいいんだわ。裏切り者！」

そう言いすててルルが駆けていくのを見とどけ、イージィは自分の姿をとらえている爆撃ヘリのカメラへむき直った。

爆撃ヘリは、アタワルパの執拗(しつよう)な抵抗にあって、なかなか宮殿のこちら側にまわりこめずにいるが、もう少しでイージィのところへ砲首のひとつをむけられるところまできている。

『作戦を教えてください。ヘリのクルーに伝えて処置します』

「いや、時間がない。サム、きみがヘリをコントロールしなきゃ作戦は成功しない。手遅れになるんだ。いいかい、作戦を説明するよ——」

イージィはあせっていた。アタワルパは今にも砲撃につかまりそうだし、抜け穴のところにいるメドウズたちが発見されれば、爆撃ヘリは強引にでもこちらを攻撃してくるだろう。

作戦を説明し終わると、サムはまた数秒間沈黙した。イージィは、人間ならすぐに気がつくはずのこの作戦の重大な落とし穴に、サムが気づかないことを必死に祈った。

『では、ターゲットたちはまだ逃げ道に入っていないのですね？』

サムのカメラの位置からはメドウズたちがとらえられないらしい。イージィは後方をふり返り、怪力のジョーイとインカ人たちが崩れ落ちた石を井戸の上からどけ終え、その中にとびこんでいくのを確認した。

その問いでサムがイージィの作戦を根本的にうたがっているのではないことがわかってイージィはホッとしたが、同時に別の問題が生じてきたことに気がついた。

「そ、そうだよ。ぼくがここにいるかぎり、脱出口はまだ開いていないってことさ。だからはやく作戦を実行してくれ！」

その瞬間、宮殿を越えられないとみて胴体を横むきにした爆撃ヘリの後部銃座から、ついにイージィにむかってマシンガンの銃撃があびせられた。

「うわっ！」

イージィはとっさに宮殿の基底部に身をよせた。

「イージィ、穴が開いた。来い！」

メドウズの叫びが聞こえた。すでに井戸らしい石積みのわきに立っているのは彼ひとりだった。

(サムを信用させるためには逃げるわけにはいかないんです。ぼくのことはかまわずに、先に行ってください！)

心の中で叫んだが、もちろんそれを声に出して言うことはできない。

爆撃ヘリは宮殿の上で完全に前後を入れかえた。後部銃座の射角にタップリ余裕ができ、射撃手がニタリと笑いながらイージィに狙いをつけた。

そのときだ——

いきなり爆撃ヘリの巨大なローターが獣の雄叫びのようなうなりをあげ、機首を上にむけてグングン上昇しはじめたのだ。射撃手は、マシンガンを撃つどころではなく、キャノピーに手を突っぱって何事が起こったのかとキョ

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは謎のパソコン通信に誘われ単身渡米したことから、つぎつぎ数奇な事件に巻き込まれる。スーパーコンピュータのパートナーに選ばれ、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行してアンデスへ。数々の困難を乗り越えてインカ帝国の幻の都ビルカバンバに到達し、謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見するが、インディアンを装ったインカ人の子孫アタワルパにつかまえられる。そこに大企業ラインバック財団の大型爆撃ヘリが出現。しかし、ヘリはイージィたちもろとも無差別攻撃を開始したのだ——!?

ロキョロと目をさまよわせている。ヘリが遠ざかるにつれ、ほかのいくつかの窓からもクルーたちの混乱している様子がうかがえた。サムがついに爆撃ヘリの操縦系統を支配したのだ。

「いいぞ、サム。その調子だっ！」

　計略の成功に、イージィはそれが自分にもたらす危険のこともすっかり忘れて叫んでいた。

　爆撃ヘリは高いドームに宙づりになるような格好で上昇すると、なんと頭上にむけてつぎつぎとありったけのミサイルを発射しだした。ドームにいくつもの轟音がとどろきわたり、つづいてかん高い音をたててあわい光をはなっていた不思議な壁材が砕け散った。ミサイルの爆発が、壁材はもちろん、その外側の岩盤をめちゃめちゃに破壊したのは確実だ。

　イージィの計略――それは、サムに爆撃ヘリをあやつらせ、大ドームの天井を破壊させることだったのだ。そうすれば、ビルカバンバ全体に壁材と岩が崩れ落ち、地上にひそんでいる者ならば確実にその下敷になってしまう。〝全員を殺す最高の方法〟であることにまちがいなかった。

　しかし、それは爆撃ヘリにとっても致命的な自殺行為となる。サムが敵味方の概念を最優先させれば、当然採用されるはずのない作戦だった。一方に〝ビルカバンバ攻撃作戦〟遂行の絶対命令があり、もう一方に最高の信頼をおくべきパートナーの助言があったからこそ、サムはこのとほうもない作戦を実行してしまったのだ。

(これでいい。ぼくの作戦は成功した。すばしっこいアタワルパは、敵の混乱を見てただちに脱出したにちがいない。ルルたちも安全な抜け穴へ逃げこんだ。これでいいんだ。これで……)

　チラっと背後をふり返ったが、落下しはじめた壁材のまき起こす土煙で井戸の正確な距離も位置も見定めがたい。そうでなくとも、もうその井戸までたどり着くだけの時間はないだろう。奇妙に落ち着いた気持ちでイージィはその事態を受け入れた。そうなることは、この作戦に踏みきったときから覚悟していたのだ。

「さようなら、ルル、ヨースケ、メドウズ。無事に逃げのび……」



　操縦の自由を奪われた爆撃ヘリを崩れ落ちる岩が直撃した。イージィのはるか頭上でまぶしい光が炸裂(さくれつ)し、つづいて起こった大爆発の音がイージィの最後のつぶやきを無情にもかき消してしまった。その声は、サムでさえ聞きとることはできなかった――。

PART 2
重苦しい闇

空気をビリビリとふるわす恐ろしい鳴動に、地底の狭い通路を進んでいた者たちの足取りがピタリと止まった。最後尾にいたジョーイとルルは、同時に背後の暗闇をふり返った。
「メドウズ……」
うめくようなジョーイのつぶやきに答えるように、濃い土煙をともなって闇の中からメドウズが走り出てきた。
「う、上で何が起こったの？」
ルルが、不安そうに胸の前で両手をにぎりしめてたずねた。
「ビルカバンバをおおっていたドームが崩れ落ちたのです」
「なんですって——!?」
インディアン姿のインカ人の間にもザワザワと動揺がひろがった。
「重爆ヘリが天井にむかってミサイルを発射したらしいです。なぜかはわかりません。重爆ヘリ自体もその崩壊の巻きぞえをくったのでしょう。今のはそいつが地上に墜落した音にちがいありません」
メドウズはていねいな口調をすこしもくずさずにルルに報告した。
「イージィは……イージィはどうしたんだ？……あいつの姿が見えねえじゃねえか」
そうたずねたのは、負傷してジョーイに背負われていたヨースケだった。今の音で目をさましたらしい。
「し、知らないわよ、あたし。逃げようってさそってあげたのに、あいつったら、イージィったら……」
ルルは両手で顔をおおい、地べたにひざをついてワッと泣きだした。
「どういうこった……？」
ヨースケが放心したように目を大きく見はり、ロをポカンと開いた。
「宮殿のそばでコンピュータを操作しているのを最後に目撃したが……ビルカバンバはどこもかしこもメチャメチャだ。おそらく……助かるまい」
メドウズの声も、さすがに途切れがちになった。
「あいつを置き去りにしたのか？」
「連れもどそうとしたときには、壁のガラスの破片が落ちてきてとうていとび出せるような状態ではなかった。ヨースケ、これは言い訳に聞こえるかもしれんが、わたしは、イージィは何か確固たる考えがあって地上にとどまったのだと思う。犠牲（ぎせい）になることは覚悟のうえで、アタワルパとわたしたちの脱出のために力をつくしてくれたのだ。さもなければ、重爆ヘリの突然の奇妙な行動は説明がつかん。あれはおそらくイージィが……」
「あ、あのバカ野郎……ウウウウ、ウッ、ウッ、ウッ」
ヨースケはジョーイの広い背中に突っぷし、肩をふるわせて男泣きに泣きじゃくった。
「ここも危険になる。先を急ごう」
メドウズにうながされ、一行は無言のまま行進を再開した。
ビルカバンバの地底にはりめぐらされた地下通路網は、街の壮大さとくらべるとずっと狭く、不規則に曲がりくねっていた。イージィたち３人が入りこんできた巨大迷路がピラミッドを思わせるほど精巧な石積みの壁で補強されていたのに対して、こちらは土がむき出しのままだし、掘り方もいかにも稚拙だった。
この通路はたぶん、神秘的なビルカバンバの街とドームを築きあげた存在とは別の者の手によって造られたのだろう。それがだれであるかは容易に推測できる。この地にのがれてきた、ア





タワルパの祖先にあたるインカ人たちである。彼らは悪魔のようなヨーロッパ人の襲撃を恐れ、いざというときにそなえてこの脱出路をこしらえておいたにちがいない。

ビルカバンバがあのように完全な姿をたもっていたことからすれば、ヨーロッパ人が攻めこんできたはずはなく、したがってこのみすぼらしい脱出路も造られたまま長く使用されずに放置されていたのだ。

しかし、ビルカバンバの街が無残にも破壊された今、数百年の時を越えてこの地下通路はメドウズたちの命を救うことになったのだった。

それでもまったく安全になったわけではなかった。地上と通じる数か所の井戸があった場所では、地上の建物が崩れ落ちてきていたり、ナパーム弾に直撃されて火の海になっているところもあった。進んでは引き返し、横にそれてはまたさらに別の経路を探さざるをえないことが、一度や二度ではなかった。

「おい、ほんとにこのネズミの穴ぐらから抜け出せるんだろうな？」

先頭を行くジョーイが、敵意にみちたギョロ目でインカ人をにらみ、マシンガンをちらつかせた。

仮面をはずしたインカ人たちは、自信なさそうに小さくうなずいた。彼らにしても、地下通路のことは話に聞いた程度にすぎないらしい。

「チッ、文字どおりお先まっ暗ってわけだな……」

ジョーイは悪態をつきかけてハッと黙りこんだ。数十メートルむこうで明かりが動いたのだ。ジョーイは片手をあげて後続を制し、機敏に巨体を低めてジッと気配をうかがった。

「てめえら、まだ味方がいたんだな。ワナにはめようって魂胆かっ！」

ジョーイが色めきたってマシンガンをかまえた。むこうでもこちらの存在を察したらしく、あわただしい動きとともにライトがかき消えた。

「まて、ジョーイ。はやまるな——」

メドウズがジョーイのマシンガンの銃身をつかんだ。

「どうする気だ？」

メドウズはその問いに答えず、通路の中央に出てスックと立ちあがった。手にしたライトを高くかかげると、カッと前方を照らした。

光が通路の奥にとどいたと思った瞬間には、すでに敵の銃弾がライトを撃ちぬいていた。

「０.02秒だな。方向も定まらない暗闇でこれだけみごとな早撃ちの技を見せられるのはおまえくらいのものだろう、ナスターシャ」

メドウズは、レンズの吹きとんだハンディライトを無造作に投げすてて、悠然と闇のむこうに呼びかけた。

「ナスターシャだって？」

ジョーイが驚いて立ちあがった。

「あら、メドウズじゃない。ジョーイにヨースケ、それにルルお嬢様までいっしょだったのね」

闇の中からナスターシャが近づいてきた。その後ろにはダンカンとムハマードがしたがっていた。

両方のグループは、それまでのいきさつを手短に知らせあった。ナスターシャたちは、ヨースケとジョーイが超小型ヘリで飛びたったあと、じきに開始された爆撃をさけてヘリの発着場の奥にあった横穴に入ったのだった。それがこの地下通路につながっていたというわけだった。

「フン、怪しげな穴だとは思っていた

が、やっぱり秘密の抜け道だったか。おれたちはちょうど、出口らしき扉を見つけたとこだったんだぜ」
ムハマードが得意げに通路の前方を指さした。
「エッ、じゃやっと太陽の下へ出られるってわけなのね！」
ルルが歓声をあげ、扉のほうへ駆けだそうとした。
「ルルさま、お待ちください」
「どうしてとめるのよ、メドウズ？」
メドウズは奇妙なことをはじめた。ロッククライミング用のナイロンロープをダンカンに取りださせ、それでインカ人の手首をじゅずつなぎに結んでいったのだ。
「何すんの？　解放してあげるって、アタワルパと約束したじゃない！」
「たぶんこうしておいたほうが彼らのために、そしてわれわれのためにもなるのです。失礼ながら、ルルさまもしばらせていただきます」
「な、なんですって——!?」
メドウズは、驚く面々の目の前でルルの手首をしばり、あげくにはダンカンに命じて自分も同様にさせた。
「ダンカン、ロープの端を持ってわたしたちを引きたてろ。ナスターシャとムハマードは銃をつきつけるんだ。さて、行こうか、扉のむこうでわれわれを待っている連中のところへ——」
一同は当惑したまま外側にむけて扉をあけはなった。
木の間からもれるまぶしい陽光が、すべての目をくらませた。明るさに目がなれるにつれ、木立ちにまじって数十人の男たちが立ちはだかっているのがわかった。一様に銃をかまえて立っているメタリックな制服の胸には、赤いREINBACHの文字があざやか浮かびあがっていた——。

PART 3
ヴァルハラの誘い

ラインバック財団所属のシークレット・コマンドの見慣れた戦闘服を着た見知らぬ顔の男たちに護送され、メドウズたちは輸送ヘリで一気にバハマ諸島の別荘へと連行された。それだけの航続距離が可能だったのは、ラインバック重工業の開発した空中給油システムがフル稼働したからだった。
天候がクルクルと急変するアンデスの高地とくらべ、常夏（とこなつ）のバハマの陽光は出発した数週間前とまったく変化がなかった。
大きく変わったのはメドウズたちの待遇だった。手錠こそかけられなかったものの、カギのかかった個室に監禁されてしまった。ルルだけはかろうじて自室とその周辺の数室を行き来することを許されたが、それもケガをしてベッドに寝たきりのヨースケを見舞うところまでが限界で、奥の部屋にいるはずのラインバック会長とは、帰還の挨拶さえできないありさまだった。
メドウズは不平ひとつこぼさず——いや、アンデスで捕まって以来ただひと言も口をきかず、何事かを待つようにジッとすわりこんでいた。
帰還後３日して、ついにそのときが来た。呼び出し命令があったのだ。両側を見知らぬコマンドにかためられて大広間に入ると、そこは以前の品のよい飾りつけや優雅な家具類が一掃されて、黒と毒々しい赤を基調にした彩色がほどこされ、天井からつるされたハーケンクロイツ——ナチス・ドイツの紋章であるカギ十字の大旗が、広間の奥からメドウズを威圧していた。
記録写真や戦争映画とちがっているのは、両側に整列した人々の制服装がラインバック財団のコマンド用制服であることと、ビロードの黒布でおおわれた奥の壇上にすわった人物がヒットラーではなく、老人にしてはすばらしく堂々とした体格の男だったことだ。
その男が、不敵な目でメドウズを見おろして最初に口をひらいた。
「メドウズ君、南米ではいろいろ大変だったようだね。ゆっくり体を休めてもらえただろうか？」
しかし、メドウズは、彫像のような無表情をたもったまま、それに答えようとはしなかった。
男は不快げにわずかに唇をゆがめた。
「聞こえなかったのか？　重爆ヘリをぶっこわしたりしたものだから、そのおかげで耳でもやられたのかね？」
メドウズはようやく声を発した。
「わたしは、ラインバック会長に任務をおおせつかったのだ。会長以外の者にはなにも報告する義務はない」
それは断固たる拒否だった。
「メドウズ！」
制服の隊列をかきわけて、みだれた白髪の老人がよろめき出た。
「会長——」
メドウズはすばやく老人に走りより、その体をささえた。
「メドウズ、ご苦労じゃった。ルルを守ってよう無事帰ってきてくれた。じゃが、今回の指令は、もともとこの方からわしに命じられたことなのじゃ」
「なんですと？」
「そう、わしはこの方の部下にすぎん。ラインバック財団が今日あるのも、そして、わしが会長でいられるのも、すべてこの方のおかげなのじゃ。わしのような老体はもう引退じゃ。たのむ、これからはこの方にしたがって働いてくれ！」
会長はメドウズの手をにぎりしめ、よわよわしい声でうったえた。鋭かった眼光は影をひそめ、老いさらばえた印象だけがきわだっていた。
メドウズは、ハーケンクロイツを背にした壇上の男をにらみつけた。
「聞いたとおりだ。われわれは、この旗のもとに理想と栄光をちかって集（つど）った精鋭なのだ。ラインバック財団は、もちろん重要な部門ではあるが、われわれの組織の一部にすぎん。きみを危険な任務に派遣したり、多少不愉快なあつかいをしたのは許してもらいたい。きみの卓越した能力を過小評価していたようだ。きみの力は、われわれとともにあってこそ存分に生かされるはずだ。どうだ、協力してくれるかね？」
「理想と栄光とは、何をさすのだ？」
「よく聞いてくれた。われわれの偉大なる先人、ヒットラーがかかげてなしえなかったことだよ。すなわち、世界を統一し、不滅の千年王国を築きあげることだ。——フフフ、きみは知らな

かっただろうが、きみはすでにわれわれに重要な貢献をしてくれている。きみがアンデス山中で存在を確認してきてくれた“ビッグ・ジェネレイター”こそ、われわれの野望をかなえてくれる最大の手がかりなのだよ」

「あの魔法陣が――!?」

「そうだ。あの存在を知る者は、まだわれわれ以外にはあってはならん。それを全世界に知らしめるときこそ、千年王国の始まりとなるのだ。王国の名は〝ヴァルハラ〟、われわれの組織は〝ヴァルハラ建国軍〟と称す」

「ヴァルハラ建国軍……だと？」

「そして、私はその初代総裁、ルードヴィッヒ・フォン・ゲッペルスだ。よろしく、メドウズ君――!!」

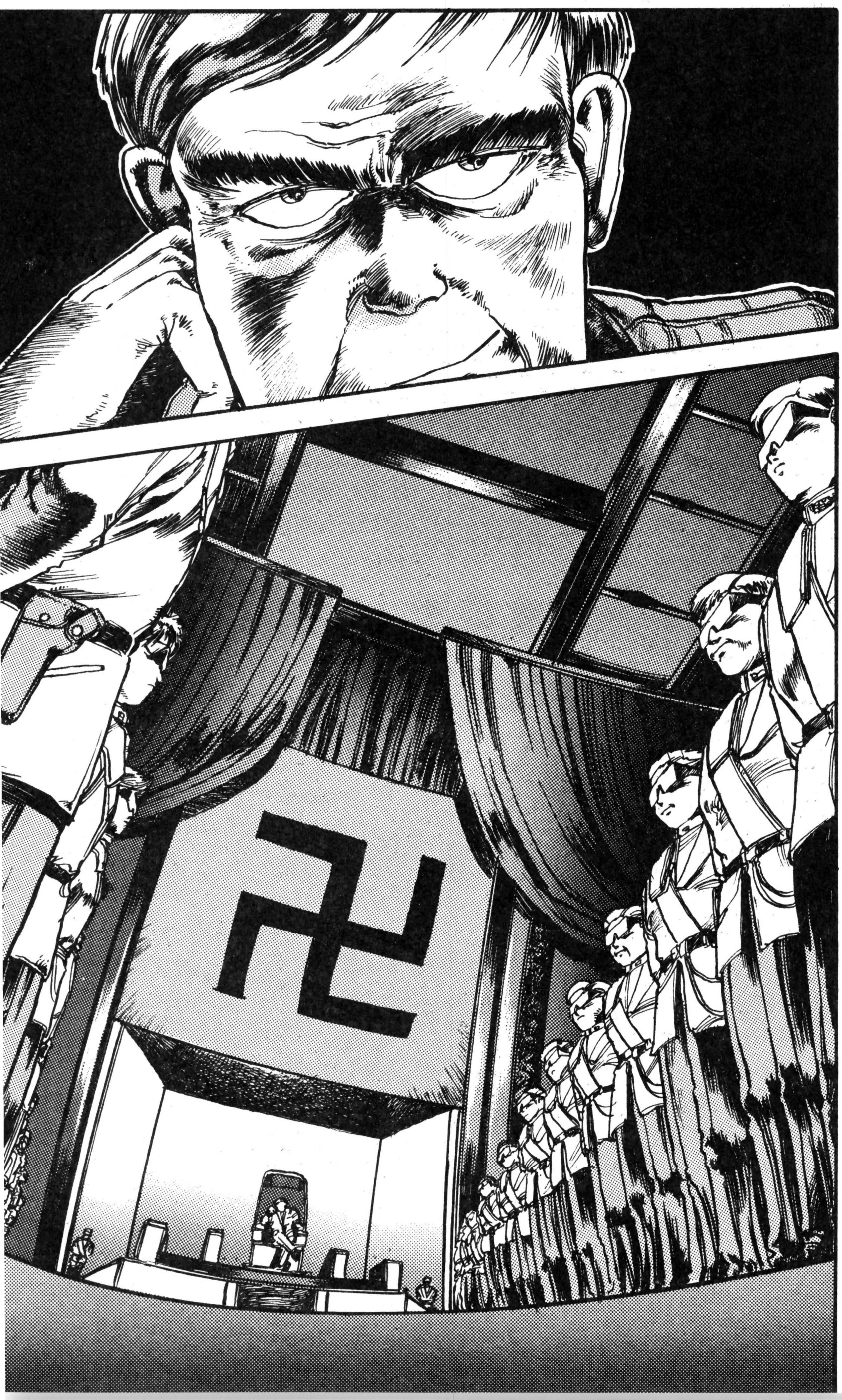
男は力強く言いきり、高らかな笑いを大広間全体にとどろかせた――。

PART 4
真夜中の密談

（おじいさま……どうしてあたしに会ってくださらないの？）

窓辺にもたれたルルは、ぼんやりと夜の海を見つめていた。

月が海面に幻の橋をかけたかと思うと、またすぐに漆黒の闇に閉ざされてしまう。雲の動きがはやい。季節はずれのハリケーンが来るのかもしれない。Tシャツが汗でベトつくほどむし暑いが、冷房のきらいなヨースケの希望でこの部屋だけは窓のカギをはずして開けはなってある。ヨースケのケガでは3階から逃げだすのは不可能と考えての特別な処置らしい。



ギッ――

ベッドがきしんだ。

ルルがふり返ると、ヨースケが起きあがったところだった。

「眠れないの、ヨースケ？」

「シッ――」

ヨースケが唇の前に指を立てた。

「……ルル、おれは逃げるぜ」

「エッ!?」

「まるで犯罪者みてえなあつかいが気にくわねえ。メドウズもおんなじように閉じこめられてるらしいじゃねえか。おまえのじいさんに会わせてくれねえのも妙だ。これ以上ここにいたら、ロクな目にあわねえぜ」

ヨースケは手早くジーンズにはきかえ、ドアに耳をつけて外をうかがった。

「島からどうやって逃げるのよ？」

「今夜は荒れるようだ。モーターボートを盗んで、雨と夜陰にまぎれて近くの島にでも行きつくさ。それから先は……まあ、なんとかなるさ」

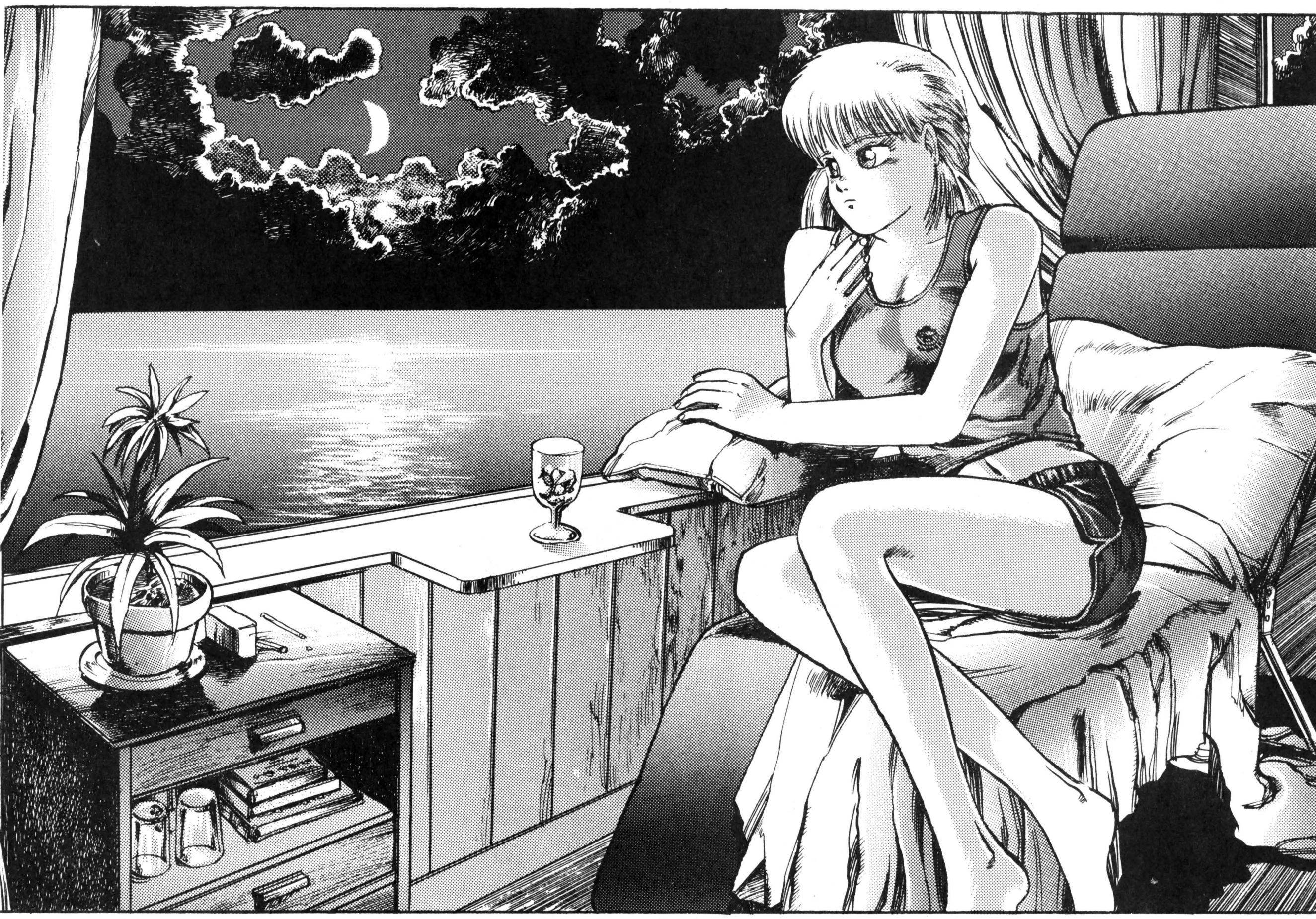
「行かないでよ、ヨースケ。お願い。あたしをひとりにしないで！」

「こんどばっかしは、おまえのお守りをしてるわけにゃいかねえ。おれにはどうしてもやらなきゃならねえことがあるんだ」

雲の動きをうかがうヨースケの顔を月光が浮かびあがらせた。かたくひきしめられた口元には、なみなみならぬ決意がこめられていた。

「な、なんなの、それって……？」

「ビルカバンバにもどって、イージィ



を探す。死んでてもいいんだ。だったら骨をひろってくるさ。あんなさみしい山ん中に眠らせとくんじゃかわいそうだ。どうでも日本へ連れて帰ってやる——それがおれの責任なんだ」

ルルは胸がいっぱいになった。

「ヨースケ、あたしも行く。もとはといえばあたしのせいだもん！」

「バカ言うな。おまえなんか連れて海を渡れるもんか。ハイキングじゃねえんだぜ」

「フンだ、あんたの計画のほうがよっぽどムチャなくせに。20キロ東の小島に、大型クルーザーを持ってる知り合いが住んでるわ。あたしがいっしょに行けば、マイアミでもナッソーでも好きなところへ運んでくれるのよ。さあ、連れていくの、連れてかないの？」

「く、くそっ……」

そのときだった。天井の換気口のふたが音もなくはずされ、そこからスルリと人影がベッドにとびおりたのは。

「メドウズじゃねえか——」

「おまえが、ケガをおおげさに見せかけているのはわかっていた。いつかはこういう行動に出るだろうこともな。ルルさまが足手まといにならないよう、わたしが面倒みよう。この計画、わたしもひと口乗せてもらいたい」

「な、なんだってェ——!?」

PART 5
嵐をついて

嵐のおとずれを待つ間、ヨースケとルルは、脱出の準備をしながらメドウズから“ヴァルハラ建国軍”の存在とそのとほうもない野望のことを聞かされた。その驚きは、一枚の小さなメモによって確実なものとなった。

「ルルのじいさんの手紙か？」

そこには、ルルを連れて逃げてくれという内容の文面が乱れた筆跡で書きつけてあった。

「会長は、わたしにやつらにしたがえと説得するふりをしてこれを手渡したのだ。ビルカバンバを焼きつくさせたほどの、血も涙もない者どもだ。今のうちに逃げなければ、ビッグ・ジェネレイターの存在を知る者は確実に消去されるだろう——」

メドウズの言葉は、ヨースケとルルをあらためてふるえあがらせた。

真夜中をすぎたころから雨あしがいちだんと激しくなった。ママゴトの道具のようなルルのキャンピング・セットからピックアップした簡単な野営グッズだけをかかえ、３人は屋敷をぬけ出した。

ルルしか知らないヤシの林を抜ける近道を走り、船着き場に出た。いつでも出航可能にしてあるクルーザーは、やはり武装したコマンドが厳重に警戒していた。

「ねえ、あたしのモーターボートを使いましょ。こっそり遊ぶために、船べ

りに予備のキーを隠してあるの」
　小さな船体が嵐にたえられるかどうか不安だったが、ぜいたくを言っていられる場合ではなかった。エンジンの音を聞きつけられないようオールを使い、海面にはり出した茂みの陰をぬって入り江をまわりこんでいった。
　ところが、あと数十メートルで入り江から出られるところまで達したとき、一そうのボートが岬の下から出現したのだ。
「メドウズ、こんな夜ふけに、嵐の中を釣りにでも行くつもりか？」
　ボートのへさきに立った黒い人影が、聞きおぼえのある皮肉っぽい口調で言った。
「ムハマードだな——」
「そうとも。おまえがそろそろこんなことをくわだてるだろうと思って、雨の中をわざわざ待っていてやったのよ。おまえを突きだせば、ゲッペルスさまもおれもことを信用してくれるようになるだろうさ」
　ムハマードは下品に笑った。
「てめえ、裏切りやがったな！」
　ヨースケが身を乗りだそうとするのを、メドウズが手で制した。ムハマードの足元には、ガトリング砲の黒々とした砲身がすえつけられていた。
「さあ、引き返してもらおうか。エンジンを使ってもいいぜ。どうせ弾丸の雨からは逃げきれっこないんだからな。へっへっへっへ」
　が、ムハマードの勝ちほこった笑いは、そのまま凍りついてしまった。つっ立った姿勢のまま、ボートが大きく横ゆれしたひょうしに、ザブンと海中に転落していった。その背中で、水中銃のモリらしきものが、一瞬銀色のにぶい光をはなった。
　ムハマードの体が沈むのと入れかわりに、ボートの舷側に水中メガネをしたふたつの頭が浮上した。メガネをとったのは、ダンカンとジョーイだった。
「おまえたち……」
　メドウズがつぶやいた。
　と、こんどは茂みのむこうからナスターシャの声がした。
「ボーイとお嬢さまを連れているからって、メドウズにしてはおそまつな逃げ方だったわね。ＫＧＢ（カーゲーベー）できたえられたあたしの目はごまかせないわ。でも、そのおかげで借りが返せたわ」
　ナスターシャが言う借りとは、ビルカバンバを脱出するとき、メドウズの機転でいかにも彼女たちがメドウズたちを捕えたように見せかけ、彼女たちを道連れにしなかったことをさしていた。
　ジョーイが言った。
「ヴァルハラのやつらは世界中にはびこる地下組織らしいぜ。おまえらがどこへ逃げても追っていくだろう。まあせいぜい命を大切にしな。こんど会うときがあるとすりゃ、敵味方で殺しあうことになるだろうがな——」
　その言葉の重い意味をかみしめながら、メドウズ、ルル、ヨースケの３人は、いちだんと波が高くうねった外海へとこぎだした。ナマリ色の海面には、希望をわずかでも託せそうな明かりは、見渡すかぎりまったく存在しなかった——。



つづく

海上の３人の行く手には何が待ちうけているのか!?　次回を待て！

パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人のお茶の間

K.MATSUGAE

今月もぐっと個性的なお便りをたくさんありがとうございます。今後もますます頑張ります。



▶広島県 GGE君

キミはルルのファンなのかな。きれいですね。



▶大阪府 黒花の騎士君

キミの描くインディアンもいいと、をかし。



▶愛知県 利江が好き♡君

ウーン、色の使い方が吉富先生に似てる？



▶埼玉県 森川緑君

やはりルルファンは多いですね。カワイイ。



▼茨城県 チャンポンQ君

パンゲアの感想も今度聞かせて下さいね。

▶福岡県 TRAN君



答えは“アクセス”でしょうか？ 違う？



▶東京都 淡谷のりおざむらい君

キミの雄叫びに応えての掲載です。おおおお。

▼岡山県 小林三剛君



こうして見ると3等身つーのも、イイネ！

▼新潟県 鈴木裕之君



僕の絵を手本に!？ それじゃあ一度遊びに来ますか？


▲愛知県 成坂とおる君

親しみをこめて書いてくれた手紙は読んでて楽しいからね。



▶東京都 霧命るし君

う〜む、何だか……。別に読者サービスという意味では…。

▼奈良県 市場健二郎君



小・中・高と授業中によく描きぎかりだから。



▶広島県 バーニィ君

そうそう、出た出た、うれしいうれしい。……ウレシイ。

京都府 上島豊敏君▶



いろいろ応援ありがとう！ 頑張るゾ！



▶福岡県 渡辺新太郎

キミは二度目だが絵がユニークなのでつい。



▲愛知県 鈴木邦夫

最近ルルがつり目でなくなったからかなぁ。

おかげさまで「パンゲア１」が好評です。書店でみかけたら、カバーのイージィに「がんばれよ」ってね。

吉富昭仁の屋根裏工房

A.YOSHITOMI



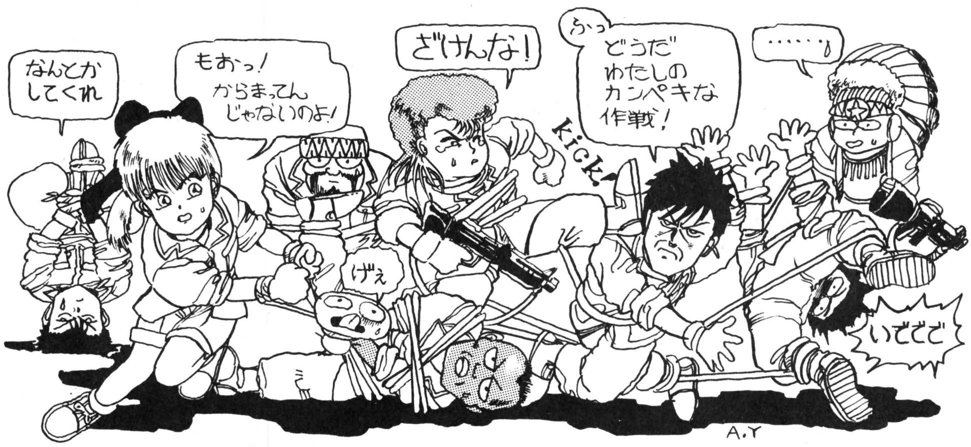
お便りまってま〜す!! 『パンゲア１』の偉力か？ はたまた松枝先生の札幌サイン会の影響か？ お便りがいっぱい増えました。これからもプレゼントをたくさん用意しますから、編集部の両部屋にハガキしてね！

第11回

パンゲアWORLD-WIDEクイズ

"嘘つきは誰だ!?"クイズ

ゲームデザイン／スタジオＫＡＢ
イラスト／吉富昭仁



今回、本編はグッと盛りあがりましたね。クイズの方は嘘つき当てクイズです。ビルカバンバ脱出の際にメドウズの機転で皆をロープで縛りました。それにちなんだクイズです。ダンカンが先頭でロープを持って皆を引きつれています。縛られているメンバーは、ヨースケ、メドウズ、ジョーイの４人とインカ人を含む総勢20名です。以下の４人それぞれの発言をもとに、どのような順で並んでいるのかを考えてみて下さい。４人の発言者のうち、一人は心を取り乱し、全くの嘘をついています。嘘つきの名前を答えて下さい。いつものようにＴシャツ５枚をプレゼントだ！

ルル……… 私の前には２人いて、その前にダンカンがいるの。だから私の後には17人が並んでいるわ。

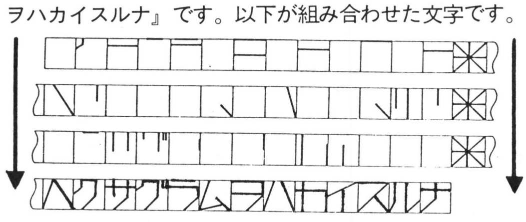
ヨースケ… オレの前には11人のインカ人、そして仲間がいて、その前にはルルがいる。ジョーイはルルの一人後ろから数えて４人目にいるよ。

ジョーイ… オレの前には５人がつながれている。オレの11人後ろにヨースケがいるゼ。

メドウス… 私の３人前にジョーイだ。そして、私の後には９人のインカ人がいる。

第10回重爆ヘリ暗号クイズ答え

ちょっと正解者の数が少なかったかなぁ。もうちょっとヒントをあげれば良かったのか。正解は『ヘクサグラムヲハカイスルナ』です。以下が組み合わせた文字です。



めっせーじふろむ　松枝蔵人

創作活動には絶好の季節になった。仕事の遅れを取りもどすのと、前にちょっとコメントした新たなる意欲作に取りかかるべく、仕事場を作った。テレビだのベッドだの、油断してるとすぐに誘惑してくる〝なまけものグッズ〟から離れ、久々に〝通勤〟なるものも復活した！（と言っても自転車でたった３分ですが）吉富氏は、この仕事場に出張してきてイラストを描くとはりきっている。最初は東京ー宮崎の長距離電話で打ち合わせしていたのに、なんという違いだろう。ふたりの協力でパンゲアはさらに盛り上がることでしょう。こうご期待！



リーダーズ チャレンジ

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション
イラスト／中沢数宣

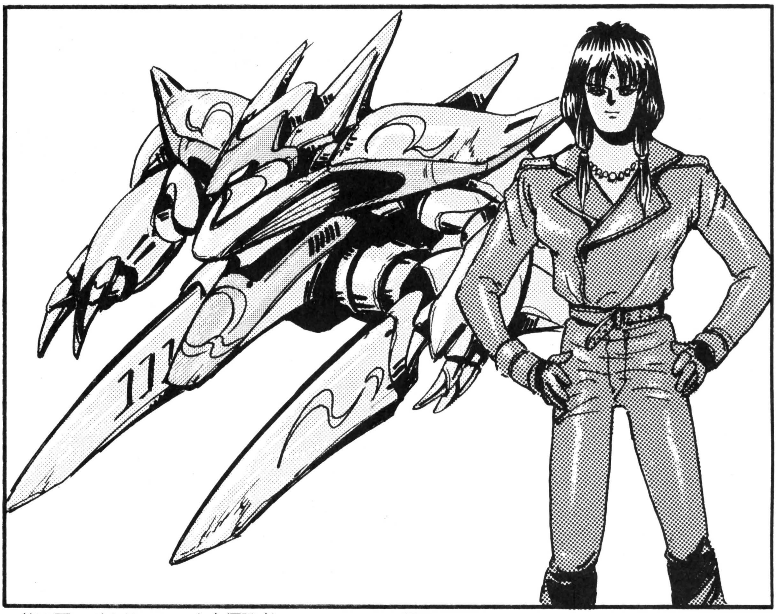
高速スプライトか、全距離型ケンタウロスか？　第8回ロボクラッシュ大会決勝は、いま注目と論争の的になっているふたつのタイプの戦いとなった。スピードを極めたスプライト型と、すべての距離で戦闘が可能なケンタウロス型。どちらが強いのか？　その答えのひとつがいま、出ようとしている。1万台の頂点に立つのはどちらか？　新東京ドームは熱く燃える！

高速スプライトVS全距離型ケンタウロス！

9月5日、新東京ドーム。新たにロボクラッシュ大会用に建造されたばかりの全天候型競技場、その自慢の空調設備も今日ばかりは効果がないようだ。6万の観衆の額はじっとりと汗ばんだまま。9月に入ったというのにいっこうに弱まらない残暑のせいだろうか？　いや、そうではない。熱戦の続くロボクラッシュ・決勝トーナメントのさめやらぬ興奮と、これから始まろうとする決勝戦への期待で、観客の熱気が競技場にたちこめているのだ。

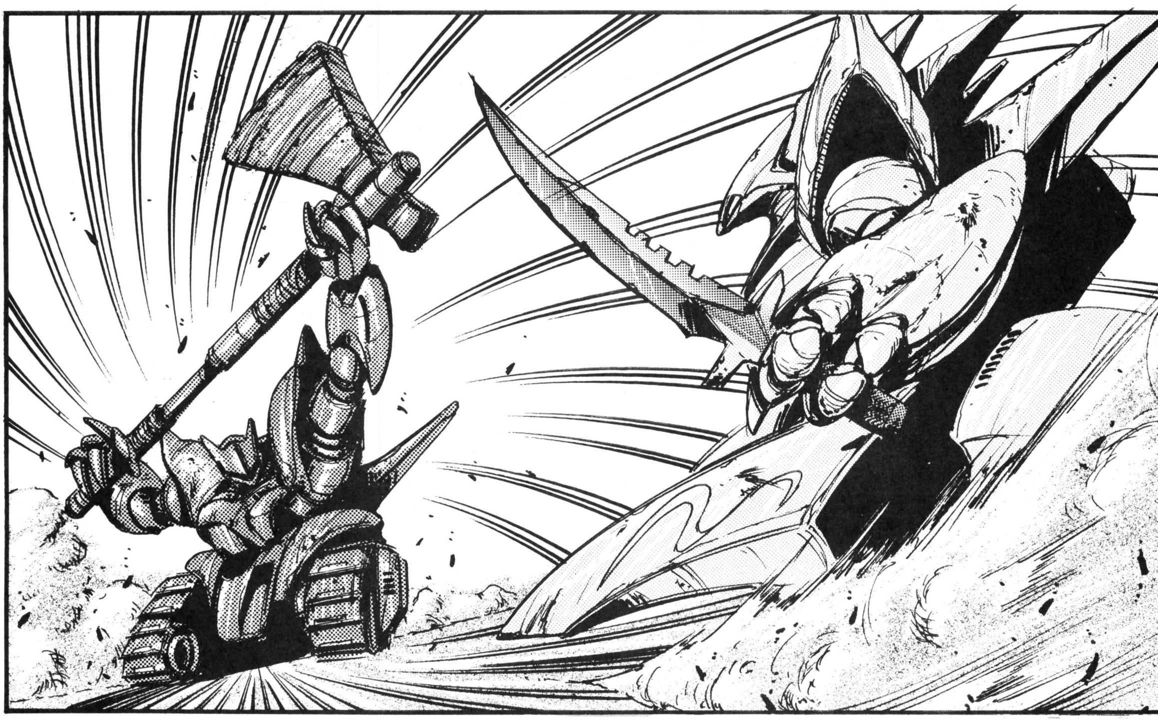
前大会の優勝で一躍注目を集めた全距離型ケンタウロスは、今大会でも健在。そのバーサーカー的な戦闘方法ゆえ、前回優勝者を含めて、その多くは予選バトルロイヤルで消え去っていたが、決勝トーナメントではその強みを見せた。Bブロックの勝者として決勝戦にのぞむのは、オーナー大野浩司、パイロットにラ・ファイエットのツァイツアベル。MOS-9Bをベースに、パンチブースター、ウォーハンマー、スパイダーウェブ、ハープーンを装備、そのかわりにエンジン、タンク、コンピュータとも最低ランク。トーナメントでは動かず、守らず、狙いをつけず、ただひたすら攻撃の、典型的全距離型ケンタウロスだ。準決勝では同タイプのケンタウロスとぶつかり、わずか1分半の試合ながら壮絶なバトルとなった。決勝戦にはそのときのダメージを修理しきれないまま臨んでいる。

一方Aブロックの勝者は、オーナー猪瀬智之、パイロットB.Pepperの、チョロQ。スプライト型ではダントツの人気を誇るM-30Aをベースに、エンジンにコンパクトで高性能のMC-1をフルチューン、コンピュータにSD-271B、もちろんホヴァーを装備、しかし武装はメタルクロウIIとショートソード、タンクも最低レベルだ。これまた、典型的な高速スプライト。準決勝ではこれも同タイプの高速スプライトと戦い、しりぞけている。


▲第8回ロボクラッシュ大会優勝者、B.Pepperと、優勝マシーン、チョロQ

前々回優勝の高速スプライトと、前回優勝の全距離型ケンタウロス、そのどちらが強いのか、それぞれのタイプのファンの間で論争が続いている。それにひとつの決着をつけることができるか。いま戦いは始まった！

出た距離は中距離。共に攻撃可能な距離だ。チョロQが先制攻撃をかける。ショートソードの、威力はないが確実な攻撃が、ツァイツアベルの前の試合のダメージが残っている攻撃システム（＝腕）を捕える。ツァイツアベルもすかさず反撃！　しかしウォーハンマーはむなしく空を切る。その後もチョロQは、ツァイツアベルのウォーハンマーの攻撃をことごとくかわし続ける！　そして、そのショートソードは的確にツァイツアベルの攻撃システムにダメージを加え続ける。1発、2発、3発！



▼全距離型ケンタウロスの攻撃をかいくぐり、高速スプライトの攻撃がヒット!

蝶のように舞い、蜂のように刺す、高速スプライトの本領発揮だ!

しかし、開始3分。ついにウォーハンマーがチョロQを捕える。命中箇所は移動システム! 高速スプライトの命綱、ここに大ダメージを与えれば逆転が可能だ。だが、ツァイツアベルの一撃は無情にもホヴァーの機構中枢を捕えていなかった。チョロQの移動能力にはたいした影響は与えていない。すかさず、狙いさだめたチョロQの反撃。3分半、ついにツァイツアベルの攻撃システムは完全に破壊された。ひとつの決着がついたのだ。

TV解説のタニー氏:ツァイツアベルに前の試合のダメージが残ってなかったら、最初の距離が遠距離であったなら、また最後のツァイツアベルの攻撃が大きなダメージを与えていたら、どうなっていたかわからない試合でした。スプライト対ケンタウロスの決勝戦というのは今回が初めてだったのですが、各タイプのファンの意地の張り合いもあって、これからも名勝負を見せてくれそうですね。

ブラックCORD会長:今回は高速スプライトが勝ったが、もちろんこれで決着がついたわけではない。また、スプライトは高速型、ケンタウロスは全距離型が有利であるなら、ナイトはどこに活路を見いだすべきなのか、これからの動向に注目したい。

予選の経過と結果

今回の参加台数は10482台。前回よりやや減少した。応募用紙の不備による失格者は約130名。大会登録を行っていながら数値ミスによって失格したのは約680名。予選の方法はいつもと同じ。1次予選で650台ほどにしぼり、さらに2次予選で128台を決定した。また、バトルロイヤルで敗れながらも、撃破数の多さによって突破を認められたのは、1次では6台、2次では4台であった。

ロボクラッシュRPG!

以前から噂されていた、ニュープロジェクトの正体が、ついに判明した。コンプティーク別冊、コンプコレクション『ロボクラッシュRPG(仮)』がそれだ!

背景の世界設定、キャラクターやマシーンルール、もちろん詳細な戦闘ルールなどなど、単独のテーブルトークRPGとして、そして誌面のロボクラッシュをより楽しむための情報をつめこむ予定。発売時期などはまったくの未定だが、かなり先のことになりそう。要望を送ってほしい。

名機、ふたたび登場!

一部根強いファンを持つ、リングワード社のM-23シリーズの復活が決定した。その名はM-23S。リングワードでは、「より安く、より軽く、より大きな搭載量」を合言葉にし、開発を急ピッチで進めている。

また、前回発売中止に追い込まれたH-1の後継機として、リングワードはH-11の開発を決定した。愛称は「ダブルエース」。人気No.1のTEC-81シリーズのシェアを奪うことを目標としている。これも次回大会から登場予定だ。

ライセンス発行ミス

前回のトーナメント進出者のライセンスナンバーにミスがあることが判明した。

Bブロックの33位のパイロットで、新規に発行されたライセンスナンバーが百のケタが本来は3であるのに、4と表示されているのだ。該当するオーナーは注意してほしい。なお、今回の参加に関しては、まちがったライセンスナンバーであっても失格にはなっていないので、安心してほしい。次回からは正しいほうのライセンスナンバーを使うこと。

栄光のトーナメント進出者たち

	位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	1	17	猪瀬智之	福島	B. Pepper	チョロQ	M-30A	D08001
	3	48	向原 誠	神奈川	ホープⅠ世	Knight of SilverIII	M-30A	D08201
	5	14	横山 光	愛知	ザン=グ=ラース	デストロイヤーIII	TEC-81E	D08301
	5	63	藤本浩二	大阪	ルルウ	ヘルデュナン・ガディスバンパイア	C-152B	D08302
	9	4	小原 徹	広島	受験生	うかるんです。III	DC-65	D04412
※	9	28	頴川 寛	宮城	大胆不敵	快刀乱麻	C-152B	D08303
	9	40	清松大樹	千葉	五代裕作	アサシン	DOM-22R	D08304
	9	56	HELL-MASTERS	大阪	DEDGOD	SKELL-CRUSH mkII	M-30A	D08305
	17	5	山口裕二	東京	藤井八雲	三只眼II	TEC-81E	D08306
	17	12	佐藤健二	埼玉	佐藤健二	DARK RIDER	DC-65	D08307
	17	21	大西 卓	兵庫	SUGURU	ラジメニアンPR068K	M-30A	D08308
	17	29	影山孝徳	北海道	グレート・リッチ	ディルパーゾート	C-152	DA4314
	17	34	大田誠一郎	愛媛	サラ=ファスティーノ	USANYA改mk-I	TEC-81E	D08309
	17	41	木内宏和	石川	メスロン	氷の嵐	M-30A	D08310
	17	49	山田 彰	新潟	逆襲のジャマ	爆走トモちゃん	M-30A	D08311
	17	59	内田 豊	神奈川	クリス・ノーマ	アル・アール	C-152B	D08312
	33	2	西浦正能	大阪	まあくん	ガッシュ・改	TEC-81E	D08313
	33	8	吹田篤志	奈良	ミューズ・レイ	破裂の人形	TEC-81E	D08314
	33	9	葛西健一	京都	栄村光一	九紋龍	TEC-81E	D08315
	33	15	岩見 剛	愛知	紫	パープル・シャドウ	A-164	D08316
	33	20	菅野貴康	北海道	関羽雲長	赤兎馬	M-30A	D08317
	33	24	岩田昌和	埼玉	R・クラン	ダンガイオーA	C-155	D08318
	33	26	黒崎 修	兵庫	Very・こおるど	ホーほけきょ	MOS-9B	D08319
	33	32	神秘人	静岡	望郷戦士	ドリームマスター	TEC-81E	D08320
	33	35	蓮池太郎	東京	ルパン85世	バドワイザー	TEC-81E	D08321
	33	38	久保大佐	千葉	アイダ中尉	100TIGERII	DC-65	D08322
	33	43	中村圭次	大阪	バタシアム	ドム	TEC-81E	D08323
	33	45	池永 崇	神奈川	Catty・N	P.T Jenorn	TEC-81E	D07417
	33	51	高山敏行	埼玉	わすれな草	M-SPOT	TEC-81E	D06351
	33	53	にしむら博	宮城	シン	ストライク・イーグル	H-5AII	D08324
	33	57	前原卓哉	宮城	レオン・パラミデュース	グリフォンMKII	DC-65	D08325
	33	61	兜 甲児	富山	兜 甲児	ライディーン	DC-65	D08326

	位	順	オーナー	都道府県	パイロット名
	65	1	大島高徳	愛知	パルト=レドレー
	65	3	片桐正晃	大阪	DON
	65	6	娃川 翔	滋賀	イェッタ・イリス
	65	7	加納淳一	埼玉	ジョウ・マヤ
※	65	10	蛸将軍	東京	オクト=レファード
	65	11	鎌田博子	岩手	Ice
	65	13	A. T. O. R	岐阜	アルザーム中尉
	65	16	中居浩一	茨城	オブライエン
	65	18	高部岳晴	神奈川	マックス
	65	19	浅月奈美	新潟	スーダーラ=マニ
	65	22	けんにち	北海道	アルテミス
	65	23	木村貴史	新潟	シェラ・ハウザー
	65	25	藤川昌弘	北海道	ギルヴァトル
	65	27	栗原直樹	東京	白のサルーマン
	65	30	池野 剛	広島	宇宙皇子
	65	31	松本尚也	大阪	シビア
	65	33	松沢雅治	東京	富田京子
※	65	36	深沢永人	大阪	雷神隼人
	65	37	山崎崇峰	島根	シェイリアル・ファネス
	65	39	菊池桃太郎	奈良	フィルニア
	65	42	仁平浩史	茨城	綺羅木霊
	65	44	出射崇史	岐阜	ティア
	65	46	増田圭志	静岡	シュウ
	65	47	ターくん	山梨	コロナ
	65	50	手島純哉	鳥取	J・テシマ
	65	52	天谷 実	栃木	マックス
	65	54	内山正直	群馬	KILLER・B
	65	55	坂本貴義	鹿児島	パイレス
	65	58	岡澤 周	大阪	Berning-Cat
	65	60	吉澤幸司	滋賀	フェン
	65	62	柿崎浩二	北海道	トロイ・ヴァルマー
	65	64	上戸政幸	富山	ティターン

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	41	大野浩司	兵庫	ラ・ファイエット	ツァイツアベル	MOS-9B	D08101
3	20	三浦健治	神奈川	メルクラット・フラオン	レッド・イーグル	MOS-9B	D08202
5	7	広田雄史	長崎	神田鉄雄	F-4ファントムII	M-30A	D08327
5	49	ルフィーあ	三重	ファーラ	LUFIEA	DC-65	D08328
9	13	熊倉 肇	東京	CZ-812CEタイプ0型	攻撃用無人装甲車	DOM-22R	D08329
9	25	横田憲将	三重	ベルフォール	ジェノバ	C-152	D08330
9	39	安藤史高	愛知	アナーキーJr.	バーガンプル	A-164	D08331
9	62	諸葛 亮	佐賀	劉備玄徳	関羽雲長	TEC-81E	D08332
17	3	松谷厚聖	青森	千代崎吉哉	リノクス	TEC-81E	D08333
17	12	ハルシオン	大阪	HALCYON	吼天氏	DC-60B	D08334
17	21	小野真悟	岩手	ONO	シルカ	MOS-9B	D08335
17	29	相原 朗	宮城	ソドムくん	KIRIN LEMON 1号	M-30A	D08336
17	35	今井まみ	埼玉	R. シャリア	グリフォンZV	C-152B	D08337
17	48	D・Y	静岡	スカイ・ブルーノ	ザコIV S type	TEC-81E	D08338
17	55	横沢将也	千葉	ディアーネ	ワイバーン改	M-30A	D07418
17	58	野田秀志	大分	スワイテク	シルバーアロー	MOS-9B	D06418
33	1	のうあるたか	東京	フェンリス	ホワイト・フォース	TEC-81E	D08339
33	6	小林広志	大阪	R・アール	Summer	DOM-24R	D08340
33	10	小川 正	愛知	ライト・リーバ	レッド・イーグル	M-30A	D08341
33	15	大胡 修	茨城	Albert=Christophe	Val=Noct mkII	TEC-81E	D08342
33	17	高山 史	東京	アサシン	ダガ+23	NFX-1	D08343
33	24	日下部博昭	京都	十六夜京也	阿修羅	TEC-81E	D08344
33	27	河合孝雄	大阪	たいにゃん	DRAGON KNIGHT No.2	TEC-81E	D08345
33	32	梶村 修	千葉	SHALLY	ZIONG・TYPE-III	A-161	D08346
33	33	末永雅宏	埼玉	エスニックス	女王様	DC-65	D08347
33	37	山田 誠	愛知	セレア	ペーパーナイフ	TEC-81E	D06407
33	43	ダーシュ	京都	リリア	ウィンガルG	M-30A	D08348
33	46	田中俊行	茨城	HIKARU	MD-1	M-30A	D08349
33	51	樋口 亘	大阪	アイキキ	ネオ・グリフォン	DC-65	D08350
33	53	小川 智	千葉	魚々	天下-HM号	M-30A	D08351
33	60	尾崎日出雄	京都	バーニィ	ガーランド	TEC-81E	D08352
33	63	濱田和彦	静岡	シーズ・カーネス	K・T 01	C-152	D08353

	位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
	65	2	小島信行	埼玉	天神皇明
	65	4	佐藤靖史	北海道	ロミーユ・ラーネ
	65	5	中道和正	兵庫	中道和正
	65	8	瀬良俊彦	広島	英腕
	65	9	成宮 聡	岐阜	J・B
	65	11	岡本義裕	栃木	マウアー・ファラスン
	65	14	中澤美博	埼玉	東釈明
	65	16	谷口嘉麿	神奈川	ルシェイド・神部
	65	18	橋本大介	神奈川	ライカールト
	65	19	川口勇一	静岡	シェイド=ノボトニー
	65	22	杉本大輔	埼玉	釈空
	65	23	島 裕治	北海道	バース・ライアン
※	65	26	藤原 真	広島	Micky
	65	28	近藤利文	愛媛	カモン
	65	30	大出 篤	神奈川	マント・ケヌーマ
	65	31	古田 豊	岐阜	ALTEMIA
	65	34	土谷展生	埼玉	RASTAN
	65	36	安部政秀	北海道	エディハサム
	65	38	TAKA	京都	ハン・ソロ
	65	40	東尾正一	長崎	FANKUR
	65	42	沖塚憲一	三重	KENICHI
	65	44	田中 仁	大阪	ミューズ・レイ
	65	45	藤島敦史	埼玉	邪龍雷造
	65	47	O・Y・M	神奈川	アベンジャー
	65	50	五十嵐慎	埼玉	レゴラス
	65	52	岡 浩司	兵庫	だぼはち
	65	54	B・Cat	京都	アスト・ディール
	65	56	Y . S	岡山	ガイ
	65	57	山添浩史	大阪	ロック
	65	59	かもい	三重	チャコ
	65	61	栗脇智則	鹿児島	賢太郎
	65	64	村上朋宏	千葉	こうてつろう

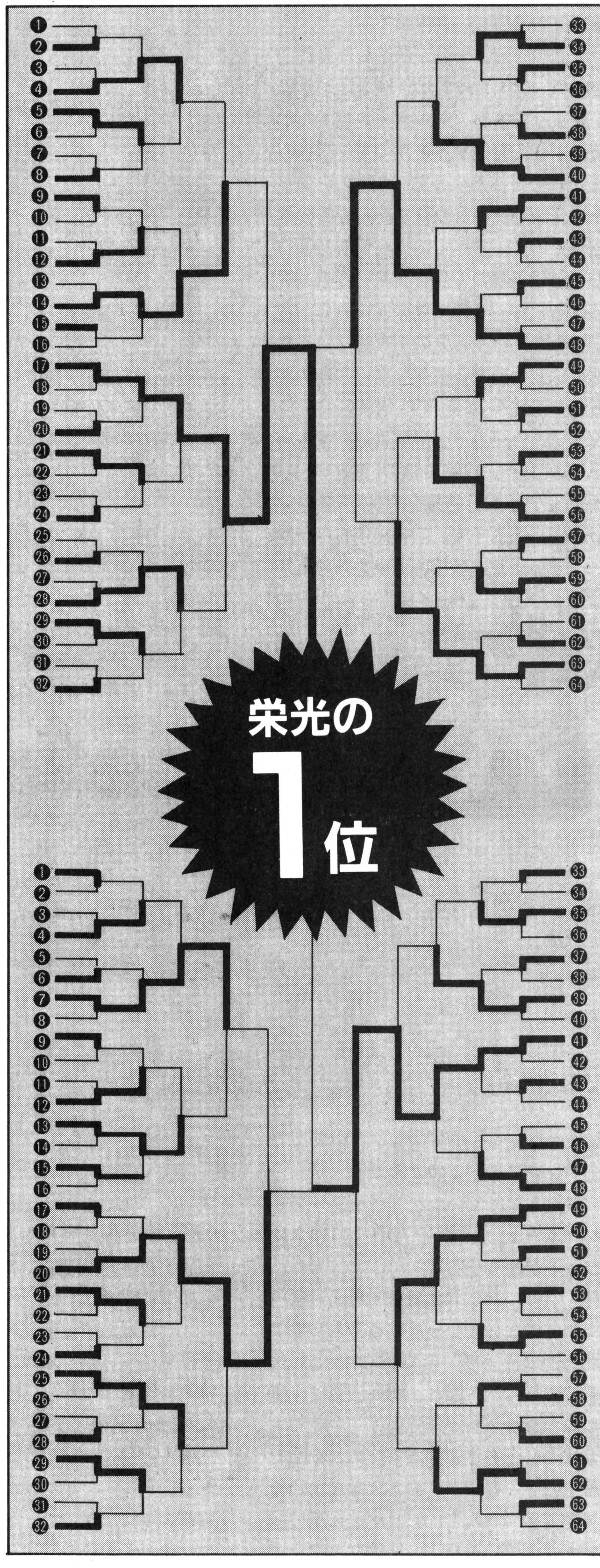
※マークは撃破数による進出者

Aブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
ASSASSIN-α	TEC-81E	D 06342
スプラッター・スライム	M-30A	D 08401
JÜNCHOON	DC-65	D 08402
黒獅子	C-152B	D 08403
海王クラーケン	A-161	D 08404
Cream	M-30A	D 08405
アクスマスター	TEC-81E	D 08406
GOGMAGOG	TEC-81E	D 08407
アトウィル	DC-65	D 08408
VA-I ALICIA	A-164	D 08409
巨人騎士	DC-65	D 08410
ARIEL	M-30A	D 08411
エルセ・ビファーシル	TEC-81E	D 08412
イセンガルド	A-164	D 08413
ケントウリ	C-152B	D 08414
ジレンマII	C-152	D 08415
弁天丸	M-30A	D 08416
MUSHA-雷王	H-5A II	D 08417
インフォマシオン	TEC-81E	D 08418
ドイ・II	C-152	D 08419
炎誅神騎	DC-60B	D 08420
白虎-II B	TEC-81E	D 08421
金剛	B-112	D 08422
聖戦士おとうさん	DOM-22R	D 08423
スパラティブ・ワッサ	TEC-81E	D 08424
エアー・リラ	C-152	D 07331
飛城	H-5A II	D 05404
パーム	DOM-22R	D 08425
聖蓮	DC-65	D 08426
ヴァシュマール	DOM-22R	D 08427
スペクター	M-30B	D 08428
バルバロッサ	C-152B	D 08429

Bブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
セクシーダイナマイト	DC-100D	D 08430
BRDM-2	M-30A	D 06438
ブレイバーサーカー	MOS-9B	D 08431
A2	C-152	D 08432
D-1	C-152	D 08433
紅蜂・II	M-30A	D 08434
マジンロボダーΩ	DC-60B	D 08435
MARō-プロトI	TEC-81E	D 08436
ゲリアス	DC-65	D 08437
アーリィドックMK=I	A-161	D 08438
大日金剛王	C-152	D 08439
キュリレイア	TEC-81E	D 08440
Wind	A-164	D 08441
レッドスネーク	MOS-9B	D 08442
ベロニカ4号	M-30A	D 08443
LEDALIOS	A-161	D 05435
アラメキア	DC-65	D 08444
レタリウス	TEC-81E	D 08445
サザンクロス	DC-65	D 08446
Mr. BOON	DC-65	D 08447
KAWANA	DC-65	D 08448
破烈の人形	DC-65	D 08449
銀狼	DOM-22R	D 08450
スプレンディド	DC-65	D 04427
マーファライト	TEC-81E	D 08451
だぼはちクラッシュ	TEC-81E	D 08452
キャットテイル	M-30A	D 08453
シルバーアロウMK-VIII	M-30A	D 08454
装甲丸8型	C-152	D 08455
でんでん	M-30A	D 08456
Cookavala	DC-65	D 08457
鋼鉄郎2号	DC-65	D 08458



ロボクラッシュ参加者控え室

●恒例の優勝者の自慢話です。

今回の勝因は予選を通過したことです。バーサーカーでは予選を通過しにくいようですが、トーナメントだとその本領を発揮するようです。記事のなかにもあったように、500クレジットで全距離ケンタウロスをつくるのはきついので、すべてのパーツを最低にして無理矢理つくりました。作戦も究極の戦法で、この機体にはこれしかない作戦です。１万分の１を勝ち残るためには変わったことをしないとだめかもしれません。ところで、優勝賞金でつくった〝ハバムートII〟は〝ハバムート〟にくらべ、攻撃力103％アップ、装甲40％アップ、移動係数55％ダウン(ん？)の強者です。この機体もバーサークする予定なので、トーナメントまで進めばＶ２も夢ではない。いままでのジンクスを破るのは俺だ！

賞金を集めていつか〝パーフェクトハバムート〟をつくりたい（1310クレジットかかる予定)。

〈北海道・米田　孝〉

※Ｖ２はならなかったけど、またまた北海道の優勝者。第1回優勝者に初代㊙、さらに第７回と、北海道勢はなぜかロボクラッシュに強い！

●よ〜し、あと２回だ！　あと２回で殿堂だ！　なに？　おまえなんか初めて見る？　へん！　だれが控え室の殿堂だなんていったよ。俺はな１次予選通過者リストの殿堂のことをいってるんでい（オーナーの名前は、１度変わっているけど)。

〈千葉県・Team—S〉

※第1次予選でも、3回通過というのはなかなかできないもの。健闘を祝して、Ｄ08501、20Cr.

●トーナメントに進出する方法。

１.強いマシーンをつくる。

欠点・これができれば誰も苦労しない。

２.20台×10で200台参加させる。これでバトルの組が到着順に決まるなら、１次２次とも身内同士の戦いになるので、必ず進出できるでしょう。

欠点・資金が約12万円……。88本体が買える値段だ。また、身内の争いを想像すると悲惨だ……。

〈青森県・竹中雅人〉

※はずれ〜。第１回のころは来た順番でバトルロイヤルを行っていましたが、現在は１万台のなかからランダムにグループが選びだされるようになっています。したがって、複数参加させてもおなじグループになることはほとんどありません。もっとも、200台も参加させりゃ、１台くらいは通過すると思うけど……。＋20Ｃｒ.

●ＴＥＣ—81愛好者諸君、ついにこのボディも今回で１周年を迎える。つねに高いシェアを誇り、Ｂ型いらいトップシェアを譲らなかったのにもかかわらず、優勝経験がない！　悲しいことだと思わないか！

同胞よ、いまこそ立ち上がろう、そしてかつてのスプライトのように、１周年の象徴に、初優勝を勝ち取ろうではないか！

〈埼玉県・ＧＲＭ〉

●清涼飲料水（スプライト）と半人半馬（ケンタウロス）の化け物どもに告ぐ!!　いつまでも貴様たちの天下だ

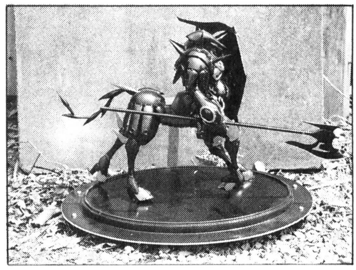


▲大阪府・STARK（＋10Ｃｒ.）天候ルールもおもしろいかも!?


▲石川県・木村秀樹（Ｄ08506、20Ｃｒ.）硬派イラスト第２弾！

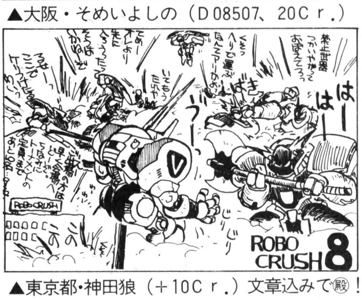


▲岡山県・ザラキ（＋10Ｃｒ.）なかなかすごいロングホーン


◀栃木県・清水教康（＋20Ｃｒ.）初の立体投稿作品！



▲大阪・そめいよしの（Ｄ08507、20Ｃｒ.）



▲東京都・神田狼（＋10Ｃｒ.）文章込みで㊙！



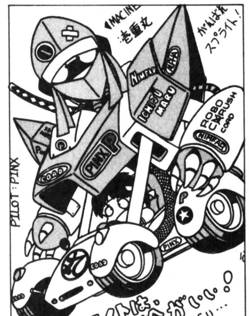
▲大阪府・大森鋭貴（Ｄ08508、20Ｃｒ.）

▼京都府・Ｎ.Ｅ.Ａ.草薙剣（Ｄ08509、20Ｃｒ.）





▲兵庫県・高島大（＋10Ｃｒ.）次回、殿堂入り予定！



▲神奈川県・石崎公朗（＋10Ｃｒ.）ユニークなスプライト

と思うなよ！　次回優勝は俺たち、聖騎士団だ！　首を洗って待っていろ！

〈東京都・霧海宇宙〉

※残念ながら今回は高速スプライトが優勝。スピードのスプライト、重武装のケンタウロスに対して、ナイトの取る道はどこに!?　順番にＤ08502、Ｄ08503。それぞれ20Ｃｒ.

●みんな聞いてくれ。おれの友人に山田ってやつがいるんだけど、そいつがまた、何度ロボクラッシュに応募しても１次予選にも通らないもんだから、こんなふざけたことをいいだしたんだ。「きっとこれは応募用紙を紙ヒコーキにして一番遠くまでとんだやつのが１位だ」ってなぐあいでね。おれはそんなことないっていうんだけどさー。そいつが聞かなくて、ついにロボクラッシュの応募をやめちゃったんだ。おれのよきライバルがっ!!　そんなこいつにひと言いってやってください。

〈石川県・細川雅章〉

※……クジ引きとか紙ヒコーキで勝手に決められるなら、こんな苦労はしとらんわい！　つーことです。で、164ページに処理中の画面写真を載せておきました。もっとも、１万も紙ヒコーキつくるのはかえって大変かもしれないけど。Ｄ08504、20Cr.



▲北海道サスカッチ（ＴＯＷＮＳ買っちゃった）円空㊙。コミックコンプのネタ！



▲東京都・けうま㊙。レースが再開されても、ロボクラッシュにも参加してくださいね

●友だちがもうロボクラッシュをやめるといいだしました。「オレ何度も出してるのに、１度も予選通過したことないんだもん。やっぱトーナメントに進出したるやつや、控え室でクレジット稼いでいるやつには絶対勝てん」といっているのです。本当にそうなのですか？　教えてください。

〈福島県・本多均哉〉

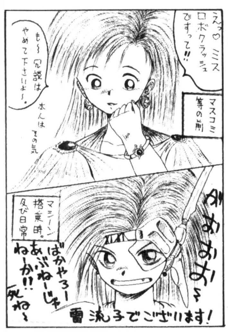
※そんなことは絶対にありません。確かに追加クレジットがある人は有利ですが、見てのとおり毎回500クレジットでつくったマシーンが数多く入賞していますから。Ｄ08505、20Cr.



▲神奈川県・うさまる（Ｄ08513、20Ｃｒ.）



▲三重県・ＴＥＭ（Ｄ08514、20Ｃｒ.）


▲熊本県・およたま（Ｄ08510、20Ｃｒ.）コンテスト、よろしく



▲兵庫県・小谷部憲一（Ｄ08511、20Ｃｒ.）連敗脱出の手助けに……

●そーいや前回、バトルロイヤルはケンタウロス、トーナメントはスプライトなんて書いてあったなぁ。そこでわがチームは考えた！（本当は前回送ろうと思っていたのになぁ）３段変形マシーン!!　ゲッ○ーロボみたいでしょ。これなら状況に応じて変形して、戦闘を有利にすすめることが…できるワケないよな、やっぱり。さすがにこのネタをイラストで出すのはためらっちゃったね、ホント。

〈東京都・神田狼〉

※神田狼さん、そのネタのイラスト見てみたいゾ。描いて！　今回のイラストも含めて６回目の掲載（本当は７回目なんだけど……）なので、㊙入り。

※投稿によるライセンス（各10Cr.）

千葉県・岡本和之	Ｄ07519
東京都・伊藤健	Ｄ08515
大阪府・霧明日	Ｄ08516
長野県・小鳥さん	Ｄ08517
神奈川県・横江錦一	Ｄ08518



▲栃木県・elf・β（Ｄ08512、20Ｃｒ.）またも女性型マシーン



▲新潟県・Ｒｙｕ（＋10Ｃｒ.）同人誌はどうですか？



▲三重県・五十嵐みやあ㊙。大胆なデザインのマシーン……

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。ひとりのオーナーが控え室で獲得できるのは50クレジットまでで、その後は㊙扱いとなります。使用条件はトーナメント進出者と同じ。控え室で得たクレジットは任意のパイロットに加えてください（だれに加えるか、１度決めたら変更はできません）。

CORD事務局では新兵器、イラスト、提案、質問、ストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局。応募用紙とは別にしてください。封筒やハガキ、イラストの裏などにも忘れずに住所・氏名・パイロット名・（あれば）ペンネーム・ライセンスナンバーも書いておいてください。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ロボクラッシュ用のボディには3つのタイプがある。軽量のスプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、そして重量級のケンタウロス型は搭載量が特徴だ。重量はマシーンの重さのこと。搭載量は内部に搭載できるパーツの重量のこと。装甲はボディの防御力をあらわしている。

軽量タイプ【スプライト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B－1	M-23S ※	RINGWARD	開発中			
B－2	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200
B－3	MR-31	RINGWARD	開発中			
B－4	A-161	NIMFAR	460	65	6	200
B－5	A-164	NIMFAR	420	70	4	210
B－6	DOM-22R Ⅱ ※	BROOKLYN	340	70	1	200
B－7	DOM-24R Ⅱ ※	BROOKLYN	370	70	3	220

中量タイプ【ナイト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B－11	H-11※	RINGWARD	開発中			
B－12	H-5A Ⅱ	RINGWARD	660	95	6	230
B－13	H-5B Ⅱ ※	RINGWARD	700	100	2	160
B－14	XL-70	XYLOC	590	80	2	150
B－15	XL-80※	XYLOC	開発中			
B－16	B-112	NIMFAR	690	110	5	250
B－17	NFX-1	NIMFAR	580	80	3	160
B－18	DC-60B	DC	740	85	8	250
B－19	DC-65	DC	600	90	4	170
B－20	DC-70※	DC	630	100	4	200
B－21	TEC-81F※	ESPANOL	565	105	3	170

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段
B－31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200
B－32	C-152B	NIMFAR	800	120	4	200
B－33	C-155	NIMFAR	990	190	5	250
B－34	C-157D	NIMFAR	1200	210	8	290
B－35	C-200C※	NIMFAR	開発中			
B－36	DC-100D	DC	900	150	7	260
B－37	DC-101※	DC	1000	120	9	250
B－38	MOS-9B	CAESAR	890	130	6	230

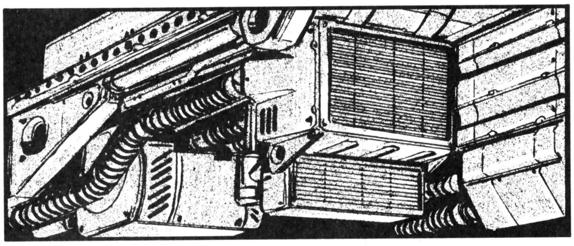
エンジン

エンジンはいろんな形式があるが、どのタイプのマシーンでも使用できる。パワーはエンジンの出力で、これが大きいほど移動係数が良くなる。また燃費は数字が小さいほど、マシーンの行動時間は長くなる。しかし、この行動時間は、燃料タンクの大きさによってもかわる。



コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段
E-1	ED-250C	MERRIC	65	45	30	100
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85
E-3	ED-275C	MERRIC	85	75	50	95
E-4	ED-300B	MERRIC	100	95	60	110
E-5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135
E-6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120
E-7	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90
E-8	AVS-30C	ALPHA	80	70	25	115
E-9	AF-9	ALPHA	120	80	75	110
E-10	AVC-7B※	ALPHA	130	110	95	95
E-11	AVC-9※	ALPHA	開発中			
E-12	MC-1	LUNAR	95	75	30	130
E-13	MC-2	LUNAR	130	85	55	150
E-14	MC-3※	LUNAR	150	90	40	160

※は新製品、改良型



コンピュータ

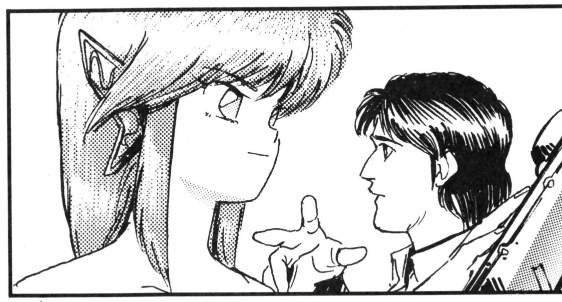
パイロットの補助に使う。マシーンのすべての能力に影響を与えているし、燃量切れのあとは、コンピュータの能力だけが頼りになる。重量は0として考える。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100
C-9	PS-200※	ALADDIN	60	120

燃料タンク

容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃量がきれると、移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではない。タンクのなかに入れる燃量そのものは、CORDから毎回試合前に無料で支給されるので買う必要はない。

コード	容量	重量	値段
T-1	1000リッター	8	10
T-2	2000リッター	12	20
T-3	3000リッター	16	30
T-4	4000リッター	20	40
T-5	5000リッター	25	50



通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されていて、距離が合わないと使えない。だからちがった距離の武器を装備したほうがいいだろう。ただし近距離の場合は、どのマシーンでもパンチなどの攻撃をすることができる。マシーンが持てる通常武器の数は、最大で4種類まで。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-1	トウスパイク	50	＋3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W-2	パンチブースター	70	＋2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W-3	ロングホーンⅡ	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W-5	ドリルホーンⅡ	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W-6	メタルクロウⅡ	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大

中距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という
W-18	チェーン＆シックル※	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離（性能はカッコ内）でも使用可

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍
W-35	ハルバードⅡ	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。これも最強の武器

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W-41	クロスボウⅢ※	45	4	25	50	不人気なので改良され、以前より性能がややよくなった
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ

禁止武器

これはブラックマーケットの商品。この禁止武器が大会開催前の事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離〜遠距離。また5発撃てるハンドブラスター以外は、1度使ったらおしまい。使い捨てだ。使用条件はP167参照。

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
P−1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える。
P−2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P−3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P−4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P−5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ラウンド連続で使用できる
P−6	グレネードII	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P−7	SRミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル
P−8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル

特殊オプション

特殊オプションは全部で7種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用オプション。どれも移動能力を上げる装置だ。シールドとリペアパーツ、スコープはどのタイプのマシーンでも使える。

コード	名称	重量	値段	
S−1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均2ポイント上昇する
S−2	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均1ポイント上昇する
S−3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する
S−4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20%上昇する
S−5	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動係数がだいたい10%ほど上昇する
S−6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる
S−7	スコープ※	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10%ほど上昇させる

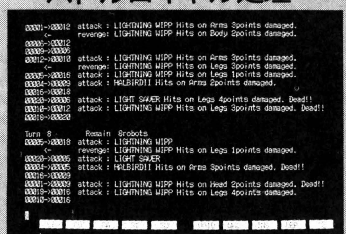
ワンポイントレクチャースペシャル

今回は、ロボクラッシュがどのように処理されているかを紹介しよう。

届いた応募用紙は、封筒から出してナンバーをつけ、ディスク上に入力(このとき封筒は処分される)。プログラマーにディスクを渡し、ロボクラッシュプログラムで使えるデータに変換後、98を使って右の画面のようなバトルロイヤル処理、その後トーナメント処理で優勝者決定！けっしてクジ引きやアミダで決めているわけではないのだ。

しかし、大変なのはここから。1次予選通過者、トーナメント進出者をナンバーで調べて1万通のなかから抜き出し、その名前を書き出す、

バトルロイヤル処理

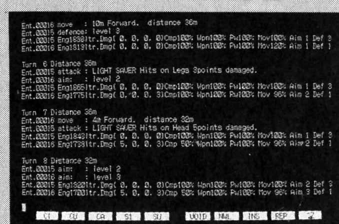


という作業があるのだ。

ということで、この作業を手伝ってくれる**CORD事務局員を急募！**

応募資格：①年齢18歳以上（高校生は不可）②東京近郊在住（市ケ谷に1時間ぐらいで通える人）③毎月初めに時間が取れること（作業はその時期に集中します）④トップやロボクラッシュが好きであること⑤パソコンの基礎知識があればなお可

トーナメント処理



応募要項：●履歴書、自己PRを編集部へ郵送●履歴書には持っているパソコンの機種名を記入●応募締め切りは11月7日●選考結果は12月末までにお知らせします。お電話でのお問い合わせにはお答えできません。宛て先はCORD事務局員募集係

第1回ミスロボクラッシュコンテスト！

次回このスペースを使って、(イラストによる) 第1回ミスロボクラッシュコンテストを開催します。

サイズはハガキ大。モノクロで描くこと。鉛筆描きは不可。PRも一緒に書いておいたほうがいいでしょう。

届いたイラストはCORD事務局選考委員会で選抜し、次回掲載します。それから一般の投票によって、初代ミスロボクラッシュを決定します。ミスロボクラッシュにはもちろん、投票した人にも抽選でライセンス・クレジットが出ます。ミスには50、準ミスには30、投票者には10。

㊚の人も参加資格があります。ふるってご応募ください。宛て先はミスロボクラッシュコンテスト係。締め切りは10月25日消印有効です。

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で敗れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス＆クレジットは獲得できない。ペンネーム希望者は本名と一緒に応募用紙に書いておくこと。長いペンネームや難しい字はなるべく使わないように。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

（北海道）
G・ゾート
伊藤英樹
奥村一馬
下村正孝
垣谷学
吉田篤史
宮内智彦
金岡雅人
熊谷聡敏
佐藤昭
山梨裕之
室谷智一
弁田嗣仁
青山義市
斉藤孝行
善家宏光
中保延
仲田田
津田浩一
藤田規充
二階堂裕二
馬超孟起
畠山聡
八幡剛
尾崎祐一
北山秀作
柳原憲邦
澤田誠一

（青森県）
B.P
PLUS
WIZARD
高橋広志
須藤泰
中山勝宏

（岩手県）
シェルミー
及川雄
佐々木幸実
田中明
内澤一好

（宮城県）
K
宮澤英樹
高橋秀治
佐藤和容
桜田雅宏
宍戸善春
小林庸一
杉山佳昭
西谷真吾
中野修一
藤田匠
木村拓広
矢野順一
矢野順一

（秋田県）
吉川正博
佐々木聡
市川雅樹
糸田成正

（山形県）
菅原充
田畑久史
背川悟
鈴木潤

（福島県）
７９５
高見澤裕
根田忠昭
根本正人
斎藤正紀
秋本崇
小松克也
菅野正洋
二瓶崇
萬寿元

（茨城県）
佐々木崇
佐久間健
笹川康弘
山下秀樹
小林英将
小林裕樹
石崎淳
石山達広
雪風
大伴英明

（栃木県）
とど
ガップ力丸
関口快太郎
吉田智志
金澤達彦
高橋伸輔
芝宮正和
西川秀男
雪神真紀

（群馬県）
OHKK
T.SUWA
荒井のり晃
小澤智
森雄大
星野憲史
大根田智之
大沢和之
大塚直人
田村晃洋
飯塚誠
本宮博巳
本田裕二

（埼玉県）
GRM
RIKI
△山崎のりお
伊藤裕二
下牧一高
関口徹
丸山真一
丸茂友裕
橋本明
橋本重克
綱川宏二
荒義昭
高瀬一寿
佐藤博
佐藤一弘
佐野健一
三村優治
山本勝嗣
篠崎誠
小山裕正
瀬場一隆
西村秀司
石川洋一T
川中子雅人
大津哲也
知久哲也
竹内康浩
波多利郎
八木政之
飯野光昭
北条仁
鷲見智之
サンロイール…

（千葉県）
A.K.D
デュレン
依田祐一
遠藤彰弘
海老原洋一
柿倉純一
岩村昌樹
銀色魔法戦士
原治男
高橋充
高田大輔
斎藤佳之
笹原一行
山田真誠
升井究
小川正明
小沢雅貴
松浦秀次
松戸武士
松川光太郎
新井雅
斉藤健一
石井隆寛
村石力
土屋広継
藤堂始
飯島郁央
氷見規也
風
平野祐嗣
無限なる…
明地賢一
野本裕之
インピーダンス

（東京都）
SC竜蛇
たかぴやし組
シルフォース
セレン
安西道弘
宇埜正浩
臼田信弘
加藤誠
丸山弘
丸山直人
吉崎眞志
吉野耕作
宮内成記
郷原一寿
原田雅道
古橋大介
高橋輝
高橋智之
高橋智之
佐々木繁
坂元和久
桜井一正
秋形康宏
秋山憲司
小山田衛
新田恵一
森哲也
森下正巳
成原成行
清水忠之
村田圭三
大山俊聡
大場竜志
拓未秘
谷川智一
中村昌也
中嶋直樹
田口順也
天野紫
白鳥武司
板垣和宏
浜田潤一
布施昇
武井智
福本英司
北山健
棒村友浩
茂木徹雄
木下秀樹

（神奈川県）
EX
T開発局
のっく
ウッチ
伊東直樹
井上裕一
永田宗也
下っぱZ
後藤剛志
三浦正義
手嶋祐典
小松孝宣
上出雅樹
青木友宏
斉藤健
石川文敬
石田守
大目
大森都志夫
大津雅紀
中島秀雄
田中茂樹
藤井大誠
布施一之
毛利浩
林秀樹
和田太一
薬品一昌
薬品一昌
薬品一昌

（山梨県）
斉藤孝

（長野県）
宮本裕士
高橋薫
西野入康一
竹内芳衛
天狼星
島田明夫
萬井健司

（新潟県）
J.SUMIYA
D.S.
菊池和重
近藤文紀
高野成久
佐藤武志
新田彗
神保和弘
川瀬雅之
渡辺匠
本間隆史

（富山県）
ナタリー
吉村文彦
宮松潤也
高田純治
山口直樹
小幡哲生
保正久義
堀田努

（石川県）
荒井紀明

（福井県）
松井俊輔

（岐阜県）
安田浩仁
井澤賞資
鵜飼靖彦
久世厚史
高橋隆司
小本一直
森垣誠司
神代真人
杉下真一
成宮洋
谷許寛明
藤掛彰史
服部貴行
林智春

（静岡県）
デスラー艦長
オレは無敵
伊津野知茂美
吉田充
後藤崇
高田暁
高柳克彦
坂口祐史
勝亦浩毅
松本真哉
生川真司
斉藤正浩
大石健一
長沢清隆
飛鳥刃
鈴木達也
鈴木文江

（愛知県）
MAKOTO
Pi
おおがちゆき
ゆず☆
ポキール手島
岩田圭市
栗本哲也
高田昌伸
今枝和明
榊原充
三浦和行
山内孝彦
柴山和輝
小林由宣
青木利浩
足立達哉
速水浩司
宅見覚
沢村彰一
中山照政
日高静義
入谷和秀
年寄JGI
八島一城
半谷貴義
浜田博之
本田靖博
茂里正康
鈴木若幸

（三重県）
I-DAII
しょう・拓
久保尾昭
佐藤克哉
清水寿郎
前田裕介
鶴田良
田上昌志
萩田仁
本橋知典
リグ・ラシ…

（滋賀県）
？？？
Dr.W

（京都府）
あるまじろう
苅谷浩之
松原了太
森新一
水谷和弘
石崎一彦
竹内幹
藤本隆司
北村茂勝

（大阪府）
AMU沙霧
M.Y
MC-2
NRX
ATF
アヌビス…
マラサイS
ヤーくん
井沢一貴
榎本清孝
鎌田和茂
岩橋僚司
吉岡敏之
吉崎幸司
魚弗川公二
栗山高志
戸田竹彦
工藤敦智
今井利昌
阪口真御
寿奶璃
松柴利彰
真鍋孝文
成谷圭太郎
西治
西迫元英
西本光秀
石田命哉
赤坂圭祐
川田国寿
浅賀康晴
大山大地
大住浩一
中野雅文
内藤聡
浜崎竜人
福田弘一
平川雅三
木村健嗣
木村憲史
野尻博哲
矢田啓之
林英司
鈴木多津夫

（兵庫県）
もっちゃん
安積孝泰
吉田悟
宮本高志
熊見慎一
栗山和也
鍬初政信
高橋弘和
高坂昌信
高島大
紫妖夜
神田肇
村上史晃
大原裕二
堤慎一
田中雅彰
田中克明
嶋政治
冨阪尚史
武人
木内祐輔

（奈良県）
あきと
宇野庸夫
岡田秀美
戸田篤史
坂本雅彦
植地計友
谷口毅
田中大
田中厚至
田嶋信彦
東真哉

（和歌山県）
NEO
井窪昭博
奥上将光
玉井剛
前田洋文
島津英一郎
濱口聡

（鳥取県）
N.K
小早川美幸

（島根県）
加藤基博
服部泰二

（岡山県）
Y氏
高崎良敬
山本雄平
谷本忠
内田康行
波多野俊弘

（広島県）
TEJAS
みの虫君
ファルシオン
小田修平
松藤豪一郎
中井義則
島津直也
内藤雅雄
八神桂
浜中宏昭

（山口県）
Crane
岩政俊之
帝戦士疾風

（徳島県）
上田貴之
石立真也
田岡譲

（香川県）
安藤茂
山奥聡志
山地優徳
松本常男
霖くん

（愛媛県）
村上宙
藤原譲

（高知県）
佐野栄昭
森英彰

（福岡県）
LEN
Mr.調司
アシュナード
奥本九十九
古賀崇元
古野永治
山口博之
寺島亮
西隆明
西原吾郎
倉掛哲郎
足立暁彦
中原寛勝
東内良平
藤井雷太
南政寿
白木伸人
北澤志朗
牟田口滋
木下剛

（佐賀県）
山下哲志

（長崎県）
一瀬正臣
久芳将之
猛り狂う…

（熊本県）
高見淳
池田純一

（大分県）
城野秀幸

（宮崎県）
甲斐正明
高平尚弘
今別府健二
山崎眞嗣
米良雅之

（鹿児島県）
坂本貴義
神条博
神条博
石沢和洋
米田基之
別井繁
ナイトオブ…

（沖縄県）
外間敬康

（不明）
櫛田憲司
櫛田憲司
荒木和也
大河内章雅
大久保益幸
大籔弘憲
渡辺聡
藤原将明
浜田陽一
竜胆
烈和柿夫

ロ/ボ/ク/ラ/ッ/シ/ュ/公/報

1．第8回大会の報告

なかなかエキサイティングだった第8回ロボクラッシュ大会も、大会進行上はさしたるトラブルもなく終了しました。それでは恒例のデータ発表を行いましょう。

◇使用ボディベスト5

TEC－81E	26.7%
M－30A	12.9%
DC－65	12.1%
C－152	10.0%
MOS－9B	7.0%

◇タイプ別比率

スプライト	23.1%
ナイト	50.3%
ケンタウロス	26.6%

◇使用エンジンベスト5

AVS－20C	22.3%
MC－1	19.5%
ED－400	16.9%
AVS－30C	12.3%
ED－275	12.0%

◇使用武器ベスト5

メタルクロウII	30.6%
ライトニングウィップ	23.0%
スパイダーウェブ	18.6%
バトルアックス	13.7%
ライトセーバー	12.0%

ボディの順位、比率とも大きな変動はありません。相変わらず大きなシェアを持つTEC-81シリーズですが、優勝と無縁であることもひびいているのか、少しずつ使用数が減り、それにともなってナイトの比率も減ってきています。

エンジン部門では、AVSのC型が躍進し、ついにMC-1が首位の座をすべりおちました。また、上位5機種で全体の80%を占めるという、寡占状態になっています。

武器での注目は、スパイダーウェブの突如のランク・イン。これは前回の全距離型ケンタウロスの優勝と無関係ではないでしょう。

コンピュータは値段の安いほうから3機種、SD-371B、271B、LOC-56がほぼ同じくらいで並び、総計で75%を占めています。

禁止武器は推定1800個が持ち込まれ、20%程度が発見されています。シールドは大小合わせて49.7%、移動用オプションはスプライトの77.4%、ナイトの28.8%、ケンタウロスの21.8%が使用しています。また、リペアパーツは25.7%の参加者が用意しています。

2．第9回ロボクラッシュ大会

ひき続き第9回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムは第8回と同じです。第1次予選は1グループ15～20台ほどのバトルロイヤルで争われ、第1位の約650人ほどが2次予選に進みます。この2次予選では、上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できるわけです。

またいつものように、バトルロイヤルを勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。前回と同じように、バトルロイヤルで大活躍しながら敗退したパイロットのなかから、特別に数人が選抜されて、決勝トーナメントに参加できます。

決勝トーナメントは128台のマシーンが1対1の対決の連続で7回戦、決勝戦で勝ったパイロットが、第9回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

3．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者には、ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で3位に入れば、次回は560クレジットまで使えるのです。

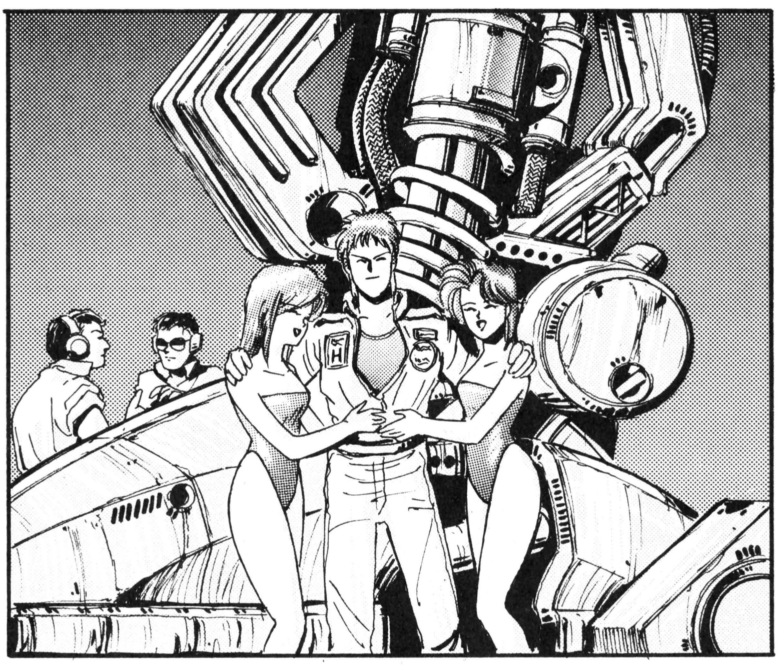
このボーナスは積算されていきます。したがって優勝を2回した参加者は、そのつぎの回から800クレジットのマシーンをつくれるのです。

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通加	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

4．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません。（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会に



エントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、1回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が4種類まで、禁止武器が6つまで、そしてオプションパーツは4種類までです。

5．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の"攻撃の%"は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、あまりバーサークしないほうがいいでしょう。

トーナメントは1対1の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の"行動パターン"の4項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は1〜97のあいだで記入し、4項目の合計は必ず100にしてください。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

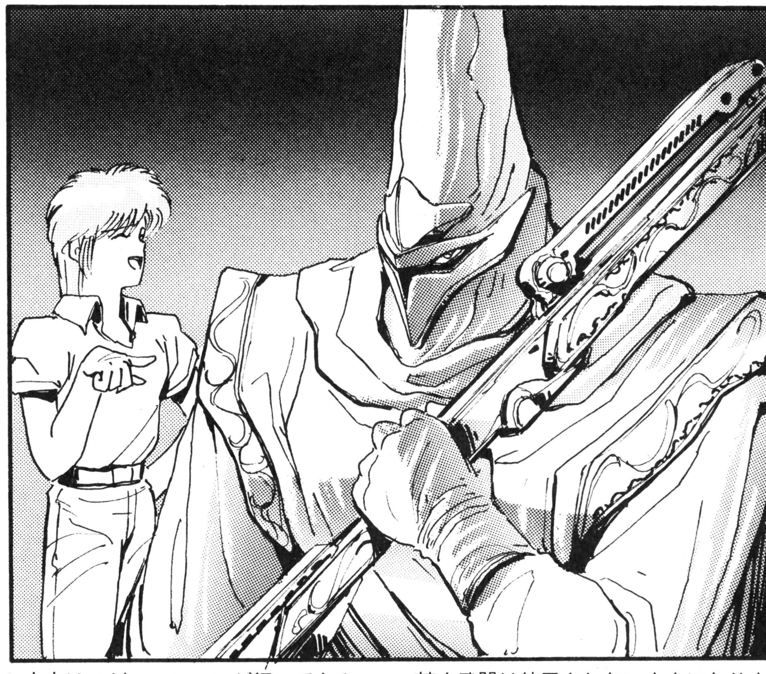
つぎの"距離"は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動を選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

最後の"攻撃目標"は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10〜40、合計で100になるように記入してください。

作戦計画の数値の記入ミスの数が多いので、あなたも応募する前に、もういちどチェックしてみましょう。

6．チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用



と内容は、どのマシーンが行ってもみな同じです。

ボディの軽量化
エンジンのパワーアップ
装甲の強化
武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で1クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書き込み、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

7．禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

1. 1次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
2. 1次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. 1次バトルロイヤルで最後の1台に使用する
4. 2次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
5. 2次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. 2次バトルロイヤルで敵があと2台になったら使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使われなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。1次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、2次では同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、7の条件で使用されます。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券は(コピー不可)はこの下にあります。

まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前の後ろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は4種類、禁止兵器は6つ、オプションは4種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は166〜167ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10〜100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は1〜97の数値で、4項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10〜40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**10月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B−19	DC−65		170

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E−2	ED−275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T−1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C−1	LOC−56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W−31	ライトニングウィップ	8	50
	W−42	シュリケンランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P−1	ファイアボール	3	20	1
	P−1	ファイアボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション	S−6	リペアパーツ	2	25

チューンナップ費用		45
総合計	89	500

チューンナップ (1〜50)

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	15
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10〜100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦 (1〜97)

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10〜40)

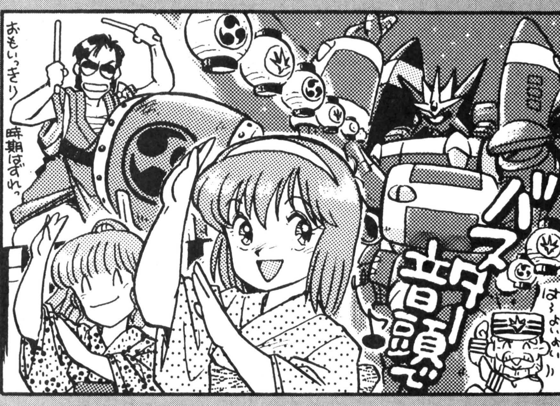
攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

新トップ、ただいま作業中

始まったばかりの新トップ。データ入力、コンピュータ処理、結果発表方法など、まったく新しくなったため、まだ作業に慣れなくて大わらわ。また、作業しているうちに、あそこをこうしたい、ここにこれを付け加えたいと、パワーアップ案も。みなさんのご意見・ご要望もどんどん送ってください。

また、巻末の予告にもあるように、次回からマンガもスタート。マンガの最後にはゲーム、マンガをより楽しめる設定付き。こちらもよろしく。

では、次号の第1回結果発表をお楽しみに！



イラスト／ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券⑪

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段

エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段

燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段

コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段

通常武器	コード番号	名称	重量	値段

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件

オプション	コード番号	名称	重量	値段

チューンナップ費用	

総合計		

チューンナップ　(1～50)

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦　(10～100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦　(1～97)

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標　(10～40)

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

英語マスター近付けた教材

★『コインの冒険』は、まるで映画のように迫力があります。

成績もうなぎ上り

★一度は挫折していた高校の英語に興味がまたまたわいてきました。それに、クラスごとにわけてある英語講座でもトップクラスにはいることができました。

英語を教えてくれる人

名優オーソン・ウェルズは若しかしたら世界一の英語の先生かもしれない。〝火星人襲来〟の放送パニックについては君も聞いたことがあるだろう。一度先生の迫力に触れて眠気を覚ませ！

テキストを書いた人

新作すべて、ベストセラー第一位を続けるシドニイ・シェルダンはアメリカで一番光っている作家。一度読み始めた読者を無我夢中にさせるから、彼の本は売切れていることが多い。あの名画『アニーよ銃を取れ』も彼の脚本。『イースター・パレード』も『コインの冒険』も『ドリッピー』も『追跡』も『ゲームの達人』も面白いのは当然。若し途中で止められたら君はエライ！

★成績もうなぎ上りです。広告はうそではなかった!!

★『ドリッピー』すごくいいです。たった一カ月の勉強で偏差値が十五もあがりました。あの広告がウソじゃないってことをみんなに教えています。

★学生時代は単語や熟語ひとつ覚えるにも、ノートに何度も何度も書かないと覚えられなかったのに、ＥＡはテープを2、3回きくだけで自分でも信じられないくらい単語が頭に入ってきます。本当に素晴らしい教材をありがとう!!

★おかげ様で希望大学の英文科に入学出来、四月から上京しております。

面白くて病みつきに…

★おもしろくて病みつきになりそうです。一日一度はテープをきかないと落ちつきません。中毒症状があらわれています。

★『ドリッピー』のテープを聞かないと寝れません。

★今まで経験したことのない世界にすいこまれたようで、抜けようにも抜けられない。

初中級コース **コインの冒険**
中級コース **追跡**

10日間試聴の申し込み方

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合は、そのまま使っていると、会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また途中で退会することも自由。

試聴の申し込みは電話をするか、ハガキを送ればよい（試聴申し込み用ハガキがこのページにアカデミー出版から提供されているので、それを利用して下さい）。入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が四、〇〇〇円、ＣＤは四、五〇〇円。『コインの冒険』も『追跡』も12カ月、全12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお、『コインの冒険』を終えると2年目コースとして自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はＥＡ事務局に連絡すればよい。

早く教材の欲しい人は、ＥＡ事務局に電話して下さい。

※電話でのお申し込み番号は、右ページの『家出のドリッピー』と同じです。

◇　◇　◇

東京都渋谷区鉢山町15―5
アカデミー出版

する日

素早く確実な効果に、学生もビジネスマンも、先生も技術者も、OLもスポーツマンもみんな感激した。受験を突破する人、楽しみで学ぶ人、ビジネスを成功させる人、旅行を楽しくする人等々。「イングリッシュ・アドベンチャー」を活用して英語ペラペラになる人がこれから益々増えるだろう。『家出のドリッピー』『コインの冒険』『追跡』に入会して英語を学ぶ人々から毎日たくさんの感謝状が届く。少し整理して紹介しよう。

イングリッシュ・アドベンチャー



先生役のフィーピー・ケーツ

先生役のオーソン・ウェルス

素晴らしい内容

★大変素晴らしい内容でもう最高です。これからもどんどん『イングリッシュ・アドベンチャー』の新コース（例：中上級コース、特上級コースなど）を作っていって下さい。

★〝これが英語の教材!?〟という感じです。バック・ミュージックが素晴らしい!!　オーソン・ウェルスの声も〝脳に響く〟って感じ。毎日コツコツがんばります。

★本当にすばらしい教材だと思います。初めは半信半疑で、いざとなったら返品しようと思っていました。しかし、効果音もすばらしいし、オーソン・ウェルスのすばらしいナレートにひきつけられて、二巻目が楽しみでした。

★もう、一回聞いただけで感動!!です。わくわくするストーリーとオーソン・ウェルスさんの聞きやすくあたたかい声に、フィーピーのかわいい声。みんなが「やめられない」というのもムリありません。

初級コース

家出のドリッピー

10日間試聴の申し込み方

『イングリッシュ・アドベンチャー』の試聴を申し込むと、『家出のドリッピー』の第1回目が送られてくる。これで勉強を続けようと思う人は教材を使っていると、1カ月後に第2章、続いて毎月定期的に教材が送られ、12章1年で『家出のドリッピー』は完結する。会費は、カセットが月四、〇〇〇円、CDは月四、五〇〇円。入会金や郵送料は不要。入会したくない場合は、教材到着後10日以内に返品すればよいことになっている。

『家出のドリッピー』全12章を終了すると、『コインの冒険』又は『追跡』全12章のレッスンが開始されるが、『家出のドリッピー』だけで終えるのも途中の章で終えるのも自由。その場合はEA事務局に連絡すればよいことになっている。試聴の申し込みは、このページについているアカデミー出版行きのハガキに『ドリッピー希望』と印せば利用できます。

電話でのお申し込み番号は、

日本全国フリーダイヤル　0120-077077

東京　03(464)1010
東京　03(496)6666
札幌　011(631)7777
仙台　022(265)5555
名古屋　052(971)2222
京都　075(701)6666
大阪　06(452)2222
福岡　092(831)3333

電話は休日も受付ています。

その7

シミュレーションゲーム

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE

提督改め
監督の御言葉



キミたちにいっておきたいことがある。じつはワタシはウルトラマンの中ではレッドキングが一番好きだったのだ。思えば友人たちに合わせて「やっぱりバルタン星人だよなあ」なんて相づちを打っていた自分が恥ずかしい。隠れレッドキング万歳！



SLG REVIEW
マスター オブ モンスターズ

今回のキーワードは、"変身願望"なのだ

それにしても、このレビューページもずいぶんと続いている。本誌カラーページでは「ちょっと理屈っぽいんじゃない」なんて敬遠されがちな内容が堂々と幅をきかせている感じである。

まあ、読者の中には「あれこれとうるさいな」などと思われる方もいることだろう。が、筆者にはこのコーナーで別に

☞ キミを洗脳してやらう！

☞ 世界征服をめざしてやらう！

などといった他意(!?)はないので許してやってほしい。

と、前口上はこれくらいにして。今月は98版が新たに発売の運びとなった『マスターオブモンスターズ』について若干の感想を述べてみたい。

もし仮に、このゲームを圧縮機にかけて、そのエッセンスを絞りだしたとしたら、果たして何が出てくるか？　本日は（胃の調子が悪いので）敢えてこのような命題から挑戦するのである。

……うむ、出てきた。

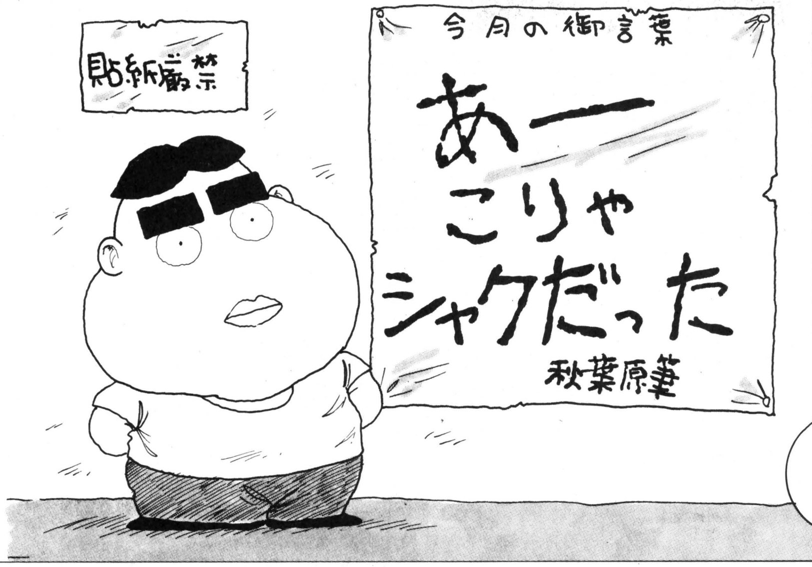
思っていたとおり、やはり「変身」というコンセプトだった。このゲーム、いわゆるファンタジーシミュレーションということで、登場するキャラクター（ユニット）が成長を遂げ、変身するようになっているのだ。

変身(メタモルフォーゼ)である。こう書くと、なかなか大したもののように思えてくるから不思議だ。実際に、"さなぎが蝶になるごとく"14インチディスプレイの中のモンスターたちは、苛酷な戦闘を生き残り、経験を積んだ結果、「汝はむくわれ」それぞれもっとも原初的なかたちで変身を遂げるのである。肉体が変貌する。これは太古以来の人間の深層意識にある「変身願望」といったようなものに通じる——と思う。

教育ママに召換された、かわいそーなドラゴンの話

さて、話は強引に「変身願望」の話題へと進む。その例として考えられる





盛本画伯の
お笑い玉手箱



今月のお題

マスターオブモンスターズ

ある日、編集者Hが秋の行楽に行き、自分のリュック（おぶる物）をゴミとまちがえて捨ててしまった……。

「まずった、おぶるもん捨てたっす!!」

「ますったおぶもん捨たっす!!」

「ますたーおぶもんすたーず」

どっとはらい

盛本ガハク通信　高松さん、残暑お見舞い（!?）ありがとね。あと内海クンも。孤独で病弱な芸術家にとって、キミたちの励まし、何よりであったぞ！

ものは枚挙にいとまがない。ごく他愛ないものを挙げれば、サングラスをかけたり化粧をしたり。やや複雑かつ屈折したものを考えてみれば、教育熱心なお母さん。彼女たちがなぜ、必要以上に子供の教育に投資するのか。これもじつは彼女たち自身の「変身願望」がなせるわざだったのだ。

つまりお母さんは、すでに先行きが見えた存在なのだ。自分自身、歌手になるとか自衛隊に入るとか、思い切った変身ができない以上、「キミたちに夢をたくす」。

『Master of』のゲームで我々がドラゴンロードをつくるのに熱心になるようなもので、お母さんたちはそれをより大がかりに行っているわけである。

人の悪い見方をすれば、心の奥底には一種ゲーム的なスリルがあるはずである。ライバルのお母さんの動向を横目に、子どもの成績を競い合う。これはもう立派なゲームである。

従って、このようなお母さんを持った人は、「そうか、オレはドラゴンだったのか」と（あっさり）割り切るか、「うおお、ファイアドラゴンになったるぜ！」などとひたすらに燃えるしかないだろう。また、どうしても我慢がならない場合は、必殺の「マッドドラゴン」になるしか手はあるまい。お母さんがキミたちを召還したのだ。逆らわず、立派につとめを果たすように。

星一徹は SLGプレイヤーの鏡である

ところで「巨人の星」の真の主役はだれか？　いうまでもなく星一徹である（ホントかあ!?）。彼は前に述べたお母さんのエッセンスを梶原一騎流に消化した結果生まれた天性のＳＬＧプレイヤーであったのだ。

そう考えなければ、あの「大リーグボール養成ギブス」などという途方もないものを説明することは不可能である。自分がもはや球界に復帰できないという屈折した「変身願望」が彼を鬼にした。息子が学校で笑われ、イジメられようとも、彼は巨人の星という「ドラゴンロード」に賭けた。

飛雄馬（これも途方もない名前だな）が努力の甲斐あって巨人のエースとなったあとも、さらに「ファイアドラゴン」をつくろうとして、彼は中日のコーチにまでなってしまうのである！

というわけで、このＳＬＧは（心理学的見地から）含蓄（がんちく）の深いゲームである。また、開発者の立場に立って考えてみても、ＳＬＧの「潜在需要」を掘り起こす上で参考になるゲームではないだろうか。今月はこれにて。（七星剣）

エンドレスクイズ
いわゆるひとつの監督さんてダレじゃ？

やはり恐れていた事態となってしまった。十分に予想可能なことであった。宝船スタッフ一同が、もう少し努力をしたならば防げたかも知れない事態である。なんと（ズガ〜ン！）今月は「正体を暴け」のハガキが１枚も来なかったのである！　その日がくるのを待って、演説の練習をしている提督改め監督にも気の毒な話であるし、なぜか全国の隠れレッドキングファンにも済まないような気がする。また、いまは亡き越後屋三人衆にも謝りたい気がするし、かつてコンプ編集部に猛威をふるったN西デスクにも「悪いなあ」と思う。ゆゆしき事態である。地球の危機である。いわば世の中がすべて、あの「バルタン星人笑い」で満たされているような状況だ（ちなみにわたしは教室で授業中この笑いを上げるのが得意であった）。しかし、いくら紙数を費やそうとも、起こってしまったことは仕方があるまい。従って、次号のために読者の皆さんにお願いしてしまおう。

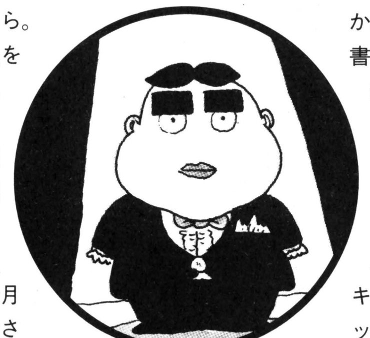
た、頼む、もう少し一緒に遊んでちょーだい、なのだ。テレカを用意して待っているからさ、次号ではよろしくのこと！

今月は「SLG時評」お休みですゴメンナさいね！

あなたが選ぶ SLG TOP10

こんにちは、悩み多き乙女、九段南です。悩みっていうのは、近ごろ食欲がありすぎて体重が2kgも増えたってこと。このままじゃわたしは女秋葉原になっちゃうわ、どーしよ？　やせるSLGってないのかしら。

エッ、『太平洋の嵐』をプレイすれば確実にやせられるって!?　んまっ、いいこと聞いたわ。さっそく編集部から借りてこようっと！



というわけで、今月もSLG TOP 10、皆さん、それぞれ個性的なハガキを送ってくれました。それにしても、タメ息をつくばかりの光栄歴史SLGの人気。え〜と、このハガキは、千葉県の並木クン。「安房・里見は永遠に不滅だ！　『群雄伝』に1票」だって。最近、里見ファンが増えてると思いませんか？　なんていうか、マイナーメジャーの趣があるのよね。飛騨・姉小路ファンとか、越中・神保ファンといった人たちはいないのかしら。もし、そんな人がいて、なぜファンになったのか、納得がいく理由を書いて送ってくれたら、紹介してあげたいわ。

あとは、と。出ました！　『バランス オブ パワー』に1票を投じたのは、石川県の鈴木クン。ハガキに一言、「こういうマッチポンプゲームって好きだなあ！」。……いい性格してるわね。

とにかく投票してください。できれば気のきいた一言を付けくわえてね。

あなたの清き1票を、楽しみに待っているわ。（うーむ、九段南にこのコーナーを乗っとられたよう：秋葉原）

1	信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
2	三国志（光栄）
3	太平洋の嵐DX（GAM）
4	スーパー大戦略（システムソフト）
5	ファーストクイーン（呉ソフトウェア）
6	水滸伝・天命の誓い（光栄）
7	大戦略Ⅲ（システムソフト）
8	大戦略Ⅱ（システムソフト）
9	銀河英雄伝説（ボーステック）
10	パイレーツ（マイクロプローズ・ジャパン）

ダルマヤムヤムの SLG星占い（前編）

キミの人生に深い影響をおよぼすのが誕生星。初来日のダルマ師が、キミのフィーリングにピッタリのSLGを占ってくれるのだ！

♈ 牡羊座　Mar.21〜Apr.20

征服欲が強く、徹底的に押しまくるタイプのあなたには、『信長の野望・戦国群雄伝』がおススメ。ただし、この星に生まれた人の欠点は「非常にノリやすい」性格にあるといえます。〝寝返り〞だけにはくれぐれも気をつけてプレイするように。

♉ 牡牛座　Apr.21〜May.21

あなたは家康。求める対象を掌中に握って、初めて納得するタイプです。また、精神的な事柄よりも具体的現実的な思考を好みます。そんなあなたにピッタリのＳＬＧは『Ａ列車で行こう』。鉄道会社を経営して、しっかりもうけてください。

♊ 双子座　May.22〜Jun.21

好奇心が強く、身軽さを信条とするあなたは、プレイヤーとしては浮気者。そんなあなたをしっかりとつなぎとめておくＳＬＧは光栄の『三国志』しかありません。繰り返しプレイして浮気な心を矯正してください。ＳＬＧに王道なしです。

♋ 蟹座　Jun.22〜Jul.23

独占欲のかたまりです。マップ上に敵ユニットが存在することを許せないあなたには、『大戦略』シリーズがもっとも相性の合うＳＬＧでしょう。見かけによらず派手好きな星です。シリーズの中でも、『大戦略II』がなんといってもおススメです。

♌ 獅子座　Jul.24〜Aug.23

常にトップの座を維持していたいあなたは、支配欲が旺盛な王者の星に生まれています。ありきたりのＳＬＧでは満足できないことでしょう。そんなあなたにおススメのＳＬＧが『太平洋の嵐ＤＸ』。グランドキャンペーンに挑戦してください。

♍ 乙女座　Aug.24〜Sep.23

気軽にＳＬＧを楽しみたいあなたには、ビッグゲームは性に合いません。途中で面倒になって、放り出すのがオチでしょう。あなたにとってもっと楽しめるＳＬＧはショートシナリオ指向の『ライトニング・バッカス』。気にいること請け合いです。



SLG用語事典

ついに"は"の項までやってきた。思えば長い道のりであった。今月もラミネートチューブ方式で、ムダなく用語を絞り出すぞ！

は

【服部半蔵】（はっとりはんぞう）
日本を代表する忍者である。『戦国群雄伝』では、徳川の武将として登場。戦闘力にくらべ政治力が極端に低いのが印象的であった。
ところで、「忍者ハットリくん」は、初めてテレビで放映されたときはアニメではなかった――ということをご存じだろうか？　そう、いまを去る20年前、某民放（忘れた）にて初登場。俳優が「ハットリくん」の仮面をつけて出演していた。いまから考えると、素顔で登場する他の出演者とのアンバランスが目立つが、当時は子供心に「それが当然である」と思っていたようだ。つまりキリストが水の上を歩くことを「当然のこと」として受け止める心と共通した心理状態にあったようだ(!?)。……それにしても、表情がまったく変わらない仮面でドタバタのドラマを展開するというのは、（シナリオがしっかりした）すごい番組であったといまさらながら感じいっている次第。放映日の木曜が楽しみであった。

【フッフッフ】
その日の秋葉原の体調次第で「フッフッフ」から「フッフッフッ」に１文字増えることがある。秋葉原の枕言葉である。彼がなぜこの（含み）笑いを採用したかについては、秋葉原一流の理論がある。初め、彼は「ハッハッハ」笑いを採用しようとした。が、これでは通俗に堕している。おまけに「風とともに去りぬ」のレッド・バトラーのようで格好が良すぎるというのである(!?)。続いて考えたのが「ヘッヘッヘ」。しかし、これも不採用。この笑い方をするためには、扇子が必須であった。扇子で自分の頭をポンとたたいて、「ヘッヘッヘ、旦那○○でげすよ！」とやらなければサマにならない。古典的かつテクニカルな太鼓持ち笑いなのである。で、最終的に落ち着いたのが「フッフッフ」。考えてみれば、我々日本人の「すみませ〜ん」と同様、あらゆるシチュエーションに対応できる便利なパターンである。むしろ「すみませ〜ん」より汎用性が高いのではあるまいか？　一度試してみてほしい。

【フライトシミュレータ】
本誌がもっとも苦手とするゲームジャンルのひとつ――といったら怒られるか？　しかし、この種のゲームは初めての人間にとっては、謎だらけである。なぜ、ボタンを押すだけで飛んでくれないのか、なぜマウスのみで操作するフライトシミュレータがあってはいけないのか、etc.なぜなんだろうね、それはわたしにもわかりません。

【ヘクス】
六角形の意。一般社会では、どちらかといえば特殊な用語である。が、SLGプレイヤーにとって、ヘクスとは戦場を表現するのにもっとも合理的な方式を表す用語として有名。最も古いタイプのボード版SLGでは、戦場は将棋やチェスと同じく四角形の升目で区切られていた。この升目をユニットが８方向へ移動していたわけである。が、シミュレーションへの要求が、より厳密になるとこの方法では縦横への移動と斜めへの移動距離が大幅に食い違うことが問題にされた。そこで採られたのが六角形の升目。これだと移動方向は６方向とやや少なくなるが、移動距離の問題は解決される（方眼紙に描いて試してみるべし）。以来、六角形のヘクス方式はもっともメジャーな方式となった。



シミュレーションゲーマーズ列伝④

『大戦略』化したOL?

OLが『大戦略』化している。本誌取材班は彼女たちの貴重な会話を録音。ここに一部を公開するものである。

A子：ねえ、聞いたぁ? Y子ってば「I sland Cam-paign」、10ターンで終わらせたって!

K美：エ〜ッ、うそ〜、わたしなんかまだ終わっていないのにぃ……。(と、ライバル意識が急にメラメラと沸き起こり)でも、わたしなんか人民解放軍でプレイしてるし、当然よね。Y子って、裏ワザ好きじゃん

A子：そうよね、Y子って昔っからそういうコよね

K美：いくらヤグアルの彼(意味不明)がいるからって、少しイイ気になってるぅ!　(と、そこへY子登場)

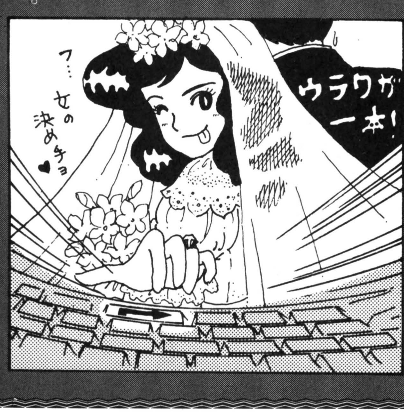
Y子：ね、ね、総務部のレオパルドが結婚するって知ってた? 相手は営業のN子だって!

A子：うそお、N子なんてまだパソコンも持ってないブリッ子じゃない。ど〜して!?

Y子：(優越感を漂わせて) わからない? 裏・ワ・ザ

K美：(リターンキーを連打し) も〜、いや! どうせわたしは人民解放軍よ、69式軽戦車よお

　わっと泣き伏すところでテープが切れた。うぅむ、今月はなんといったらいいのか、やめておけばよかった。



イラスト／渡辺天留子

おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4－7－16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「SLG宝船」係

READERS' SLG通信

H副編がジリジリしながら原稿を持っている。もうすぐ、もうすぐ、あと5分。神よ、我にあと少しの時間を与えたまえ！　走れ、メロスよ！



フッフッフ、遊びをせんとや生まれけむ戯れせんとや生まれけむ秋葉原なのじゃ。そりにしても、SLG通信にはありがたやのおたよりがたくさんくるわさ。さっそく行ってみるのじゃ。今月は『戦国群雄伝』の体験記が多かった。気分はもう戦国って感じで「成りきっている」人もいれば、ストレンジラブ博士のように冷静な（!?）ものまで。

まずは、広島県の山県クン、「戦国群雄伝・兵法書」と題して便箋に細かい字でびっしりレポートを送ってくれた。町人に推薦するのじゃ。お次は東京都の南クン。「僕の戦国群雄伝」なるタイトル、いいね。〝僕の〟が気に入った。今度はボクも山名豊国で全国制覇を狙うかのう？

『群雄伝』のラストは同じく東京都の福山クン。力作のデータ集だけれど、ボクとしてはもっとキミの文章を読みたかった気がするのじゃ。んで、今度は東京都の杉山クン。「『Super大戦略』の全体的なアドバイス」なるレポート、おもしろかった。このゲーム、論文風のノリのレポートが多い。性格（!?）というべきか？

と、今月はこんなところなんだもんね。フッフッフ、それでは、こりから秀作ハガキを紹介しちゃう。どうしても、体験記・レポートに物量で負けてしまうハガキ派のためのコーナーじゃ。まずは山口県の内海クン。9月号お笑い玉手箱の根本クンの「切れてますね、頭が」について〝妥当な〟解釈を送ってくれた。彼によると、画伯は文字通り「切れ者」であるというのじゃ。これほどまでに慕われて、画伯も幸せな男じゃ。東京都の田中クンはハガキにビッシリ『天下統一』の感想を書いてくれた。操作性がよいのが非常に気にいったそうじゃ。

このゲーム、ボクも注目している。ほかに感想、レポートがあったら送ってほしいのじゃ！

というわけで、最後に。少数派ながらイラストを送ってくれている皆さん、ゴメンね、載せてあげられなくて。いずれは「SLGのページだってイラストが来るんだもんね!」とズイッと胸を張るつもりじゃ。来月か、さ来月あたりを考えているので、腕に覚えのある人はどうじょ、なのじゃ！

♡九段南通信♡

そういえば、そうか。わたしってリクルートだっだんだわ。もちろん就職って意味よ。アルバイトが忙しくって、就職課に行ってなかった！　でも、どうせ「マスコミ志望です」なんて担当の人に相談しても、この世界に限ってはしょーがないのよね。なんといっても求人の枠が狭いから。ゆっくりと会社を自分で探してみるつもり。なんて、近況を報告しちゃいました。最近ゲームやってないな。何かおもしろいゲームないかしら。いま、編集部では『シムシティ』っていう都市計画シミュレーションが流行っているらしいけど。わたしにもできるかなあ？

おたより大募集

秋である。秋といえば、おたよりの季節である。人は(柄にもなく)思索的な雰囲気に浸り、あるいは日ごろかじりついている14インチディスプレイから、ついと目を離し、ガシガシ体験記なんぞをものにする。昔からそーゆう季節なのよ。ところで、とうとう来月号でSLG宝船特製テレカが登場する。お約束していた諸君にもガシガシ送る（もう少し待ってね)。とにかく宝船でおたよりが紹介されればテレカが来るのだ。で、今月の一句、「おたより送ってテレカをもらおう！」。お粗末さまでした。

OTAKU CLUB

P.S. I LOVE YOU



Illustration: Hiraku Shinno

●難波弘之
●矢野 徹
●菊川涼音
●先江 進
●箕浦 学

パニック日記

文 難波弘之
(なんばひろゆき／音楽家・作家)

某月某日

日本ファルコムにて「ＹＳⅢ〜スーパーアレンジ・ヴァージョン」の打ち合せ。選曲した結果、ロック一色にすることは不可能と判断。ヴァラエティに富んだアレンジにするため、今回僕は総合プロデューサーになり、曲によってはゲスト・ミュージシャンだけでなく、ゲスト・アレンジャーを立てることなどを主張。その人選、メンバーについてもだいたいの構想を話す。全体を４つに分け、ブラス・ミックス、アヴァンギャルド、ロック、オーケストラに色分けした。アヴァンギャルドは今回初の試みなので楽しみ。

某月某日

わがバンド、SENSE OF WONDER(センス オブ ワンダー)今年初のロードに出る。ベースの小室和之が抜けてからNAZCA(ナスカ)の坂井紀雄などに手伝ってもらっていたが、やっとオーディションで、これはと思うやつを見つけ、新メンバーになって初のツアーなのだ。新しいベースは根岸孝旨(たかむね)、27歳。ベースやヴォーカルのほか、作曲やギターもこなし、おニャン子やチェッカーズに曲も提供している。根岸はまたレベッカのドラマー小田原豊と、別にＰＯＷ(パウ)というバンドも組んでいる。とにかく新しいパワーを加えてどんなライヴになるか楽しみ。

某月某日

名古屋、大阪と無事に終わり、明日は神戸のライヴハウスだが、今日は神戸で１日 OFF。みんなは遊びに出かけたが、僕は部屋にシンセを持ちこんで宿題。ロック篇「最強の敵」とアヴァンギャルド篇「破壊への鼓動」のアレンジ。アニメーション・ビデオ「ＢＡＯＨ(バオー) 来訪者」の挿入歌の作曲もする。



Illustration : Masato Hazawa

わたしの近況
集英社コバルト文庫から「ときめきＲＯＣＫＩＮ' ＷＡＹ」の続編「きらめきLOVIN' HEART」が出た。

某月某日

神戸のライヴが終わって朝までメンバーと飲み、そのまま新幹線で東京へ。着席と同時に昏睡状態に陥り、車掌に揺り起こされる。そうか、キップか。そろそろ京都くらいかなと思って窓の外を見てびっくり。新横浜を通過中であった。東京駅でタクシーを拾おうとしたが雨で長蛇の列。仕方なく有楽町から日比谷シャンテまで、マネージャーの関と歩く。起きたときはさわやかだったのに、右往左往しているうちに酔いが戻ってきた。気分は悪くないのだが、二日酔いならぬ当日酔いである。シャンテにあるＴＢＳラジオのスタジオに入るなり、ＤＪの小林克也さんに「酒臭ーい！」と言われる。12時から生放送なのだ。演奏しなきゃならないのであわててスポーツドリンクを流しこむ。本番で「今日のゲストは、ただの酔っぱらい、難波弘之」と紹介される。克也さんとは昔、ナンバーワン・バンドをやっていた仲なので良かった。ほかの人ならひんしゅくを買っていたかもしれない。ついでながら地下は「平成名物ＴＶ」を収録しているスタジオで、この日もアマチュアの演奏部分の録画をしていた。赤い顔してトイレに行ったら（トイレは地下しかない）、スタッフに「あれっ？　どうしたんですか？」と言われてしまった。初期のころ、イカ天の審査員をやったことがあるのだ。

何とか収録をすませ、今度は赤坂のＴＢＳ本社のスタジオへ。もう一本別の番組に出る。こっちはしゃべりだけなので助かった。帰宅してバタン、ギュー。

某月某日

事務所でゲスト・アレンジャーの兼崎順一さんと打ち合せ。僕らはいつも、どんぺいさんと呼んでいる。どんぺいさんは、かつてあの派手なアクションとコスチューム、それにアクロバティックなブラス・セクションのフレーズで人気のあったスペクトラムのトランペッターだった人だ。ふだんはあのステージからは想像もつかないほどおとなしい人である。ちなみにそのころ相棒だった新田一郎は、現在、爆風スランプをかかえる代官山プロの社長である。ところがふたりともいまだに出たがり、吹きたがりで、ときどきテレビの歌番組をつけると、爆風のバックでホーンセクションをやっている。社長自らラッパを吹く会社っていうのも珍しいよ、まったく。

どんぺいさんはまた、すばらしいオーケストラを書く。今回は３曲のアレンジ、一曲のブラス・アレンジをお願いした。お互いもう十数年の付き合いなので、信頼している。ミュージシャン、アーティストにとって何よりの財産は、決しておたまじゃくし（音符）ではなく、こういう友人関係なのだ。

某月某日

アニメ「BAOH 来訪者」の歌ものの方の録音開始。並行してこれのドラマ部分のＢＧＭも20曲書かねばならないし、「ＹＳⅢ」もやんなくちゃいけないし、ＭＺＡ有明の織田哲郎のコンサートにもゲストで呼ばれているので、そのテープも聞かなくては。パニック状態になる。

某月某日

昨日から突然トランス状態になり、一気に小説60枚を書き上げ、「BAOH」の曲も12曲仕上げる。食事のとき以外部屋から出ないという集中ぶりに、家族が気でもふれたのではないかと心配する。そのくらいいつもはさぼりにさぼり、30分仕事するとすぐ気分転換とか言い訳をしながら部屋から出てくるからである。

某月某日

アルカディア・スタジオでブラス・ミックスの２曲のレコーディング。今回はゲーム音源を使わず、新たに譜面データをＰＣ98に打ちこみ、別のＦＭ音源や KORG のＭ―１を使ってより良いゲーム・サウンドをつくり、それに音を足していくという方法を取った。ゲーム音源にはSMPTE が入っていないため、これまではDAT に録ったゲーム音に合わせてSBX 80のタップボタンを手で押してクリック（ドンカマ）をつくる、という原始的なことをやっていたのだ。これでその作業はしなくてもすむようになった（新たに打ちこまなくてはならないオペレーターの林君は死んでるけど……)。

某月某日

友人中島梓（栗本薫）のミュージカル「魔都」の公開ゲネプロで、銀座の博品館へ行く。僕が音楽を担当したのだ。なかなか耽美的。音響に二つ三つ注文をつける。

某月某日

織田哲郎コンサート。楽屋で「ＹＳⅢ」の最後の譜面書き。フェンス・オヴ・ディフェンスのメンバーに“仕事の鬼”とののしられる（ただ間に合わないだけなんだけど。ワタシだって、こんなところでスコア書きたくないスよ)。久々に化粧して、フェンス・オヴ・ディフェンスのメイクの人に髪の毛立ててもらう。なかなか快感で、病みつきになりそう。コンサートは大盛り上がりで終了。当然、そのあとは打ち上げで、またまた飲みすぎてしまう。

某月某日

アヴァンギャルド篇の録音を、青山のビクターで行う。近藤等則 IMA のドラマー・山木秀夫と、名ベーシスト・高水健司の強力コンビ。予想通りものすごいプレイとなる。満足。

某月某日

オーケストラ篇の録音。予想どおりどんぺいさんのアレンジはすばらしい。僕もピアノ、チェンバロを弾く。満足。

某月某日

ロック篇を録音。大谷令文（レイブン）、横関敦の二大ロック・ギタリスト、レベッカの小田原豊、元筋肉少女帯の三柴江戸蔵（ピアノ）にわがSOW というすごいメンツ。大迫力に満足。

狂乱酒場

第13夜 シノプシス、事件、その他

文 矢野　徹（やのてつ／作家・翻訳家）

お返事

多くの方から手紙をいただきました。敬称を略して藤沢の大掘、横浜の木幡、愛知の浅井、千葉の吉井、茨城の為我井、札幌の岡村、愛媛の明戸、神戸の藤原のみなさんからです。

個別にお返事するだけの時間もスペースもないので、まとめてご返事します。上の順番でと、お考えください。

1）シノプシス・ボードができたら、すぐあなたの名前であなたの荒筋をＵＰします。

原稿をいただいたものをみな、代わりにタイプするのは大変なので、こんなことをするのは今回だけにします。

ゲームや小説の筋を書きたい方は、コンプティーク・ネットへ直接書きこむか、このあとに述べるとおり、ディスクをぼくに送ってください。

2）アメリカのイリノイ州に引っ越したそうですが、どうかお元気で。日記をつけておくといいですよ。

3）大胆な意見ですね。日本をアメリカの一州にするというのは。便利かもしれませんが、日本人の民族感情を刺激するでしょう。

4）おっしゃるとおり、自分だけのはっきりした意思を持つことは、非常に大切です。そのためには、漫画でなく、活字で書かれた本をたくさん読むことが必要です。

手塚治虫さんが、ＳＦ大会で二度ほど講演されたときにいわれました。

「漫画を読まずに、ＳＦを読め！」と。

ＲＰＧの集まりで、いい筋ができたら、シノプシス・ボードにお寄せください。

5）はいはい、仲間ですとも。でも、通信で投稿して欲しいなあ。

6）天皇制についてはいろいろと意見があるでしょう。だから、それをコンプティーク・ネットに投稿してくださいませんか。

このコラムは、ネットにあるぼくのボードの出店なので、ゲームだけを取り上げるわけにはいきません。コンプティークは、通信ネットも経営しているのですから。

ぼくは、下級兵士として軍隊を経験しましたから、天皇制に対しては愛と憎しみの両方を感じています。ですから、ボードでは、どちらの立場も取り上げています。

7）青春に挫折はつきものです。でも、学校がなんです。頑張れば、先は広がってくるはずです。

8）ネットで秘密を盗んだ者を、言論の自由といって活字で批判するのはいけない？　一瞬どきりとしました。その論法で行くと、その犯人の裁判はふつうの法廷ではだめで、ネットの上での法廷でないといけないというふうになっていきませんか？

シノプシス・ボードへの投稿

矢野徹の料亭あらすじが、そろそろ動き出します。そこに荒筋を載せたいが、モデムがなくてまだ通信できないというかたは、5インチの2ＨＤか2ＤＤのディスクで、ぼくの家にお送りください。ある程度の水準のものであれば、こちらでボードにＵＰします。小説かゲームの荒筋に限ることにしましょう。

プリントアウトをつけておいていただくと、もっといいですが、プリンターを持っておられない方は、ディスクだけでもかまいません。どんな名作が、世の中に現われることになるのか、期待しています。

長さは2000字以内です。ディスクは返しませんから、コピーを取っておいてください。送り先は

〒186 東京都国立市北２丁目３の５
矢野　徹です。

連続殺人事件について

若い人からの傾聴すべき意見を知りました。

朝日新聞声欄に、倉中直樹さん（東京・27歳）の意見が出ていました。

「……（犯人の）親の話しぶりから見るに、自分の子どもも犯罪を起こし得るのだという視座を、これっぽっちも持っていない。親の前でおとなしかったのは卑屈なまでの服従だったのでは

ぼくの近況

ＶＺというエディターがすばらしい速さで動くので、夢中になっていたら、ベストセラー・リストの3番目に入っていた。それにアウトライン・プロセッサー機能がつくのをわくわくしながら待っている。

ないか」と、いうのです。

ぼくの場合、「自分の子供が同じような恥ずかしい罪を犯したら、親も死刑にしてくださって結構です。もしぼくの子どもが殺されたら、ぼくはその犯人をこの手で殺し、その裁きを受けます」と、いいたいなあ。

今回の事件について、ぼくが『矢野徹の狂乱酒場』ボードに載せた意見

1．犯人の裁判については、現在の法律によるほかないし、いまの法律で十分です。

法律は守るべきだし、黙って見守っているほかないし、そうするべきでしょう。犯人が死刑になろうと、無罪になろうとです。

2．被害者側の弔慰については、これまた国家賠償法を適用できないかを考えるべきだし、民間からの弔慰の方法はないのか、考えるべきでしょう。

3．同種犯罪の再発防止については、小学校から大学まで倫理道徳の時間を設けて、日本人全体が、より人間らしくなるように、国家をあげて取り組むべきです。

文部省のもっとも重要な課題です。今回の事件は、そのときの参考事件のひとつになるでしょう。他人を傷つけ、殺してはいけないことがわからない人間は増える一方でしょう。これは、子どものときから教えこまなければいけないことです。

この教育は、成人に対してもおこなうべきです。電車に乗ったときに見る行儀の悪いおじさんおばさんだけでなく上品そうにみえる紳士淑女がたにも、小さな犯罪を犯す可能性はあるのですから。

4．もうひとつ、犯罪予防について、ナチやスターリン統治下のような予防拘禁とかいったことではなく、どのような予防策が考えられるかを国家として考えるべきです。

法律は、現在あるものをうまく運用するべきで、こんな事件に乗じて、思想信条とかいったほうで政府側に具合よく利用されたのではたまりませんから。

過激だからいけない意見

●精神異常者に対する予防拘禁の開始。
●ホラー、ロリコン・ビデオの即時押収と製作販売の禁止。
●違反者の処刑。
●被害者の遺族によるリンチの許可。
●加害者家族の公民権停止。
●幼児がいる家庭で保護者がほかにいない場合の、共働きの禁止。
●片親の場合は、生活保護をおこなうが、親が外で就労するのは禁じる。
●漫画劇画のなかの、エロ・ロリコン・バイオレンス場面の禁止。
●精神異常者による殺人は、原則的には死刑とする。

加害者側の人権

加害者とはっきりわかってしまった犯人の場合、人権もへったくれもあるものかという気は、ぼくもします。でも、裁判を受ける人権ぐらいはないとね。

ＳＦ大会でも、今度の事件の話題が多く出ましたが、ほとんどの人が、被害者側の家族へのジャーナリズムの接近のしかたが不愉快だといっていました。まったく、金蠅銀蠅といわれても仕方のない、節操の無さですものね。

マスコミの被害者側への思いやりと礼節の無さ、我々があまりに興奮しすぎることのいけなさは、そのとおりだとして、それ以外の面でつねに発言しないでいるのも恐ろしい姿勢ではないですか？

ある程度、感情をあからさまに出さないと、ロボットみたいな人間ばかりになるような気がします。

難民船の問題

ベトナムからの難民が続々と長崎や沖縄にくる。国家としての組織的な棄民政策であることはまちがいない。その船が、中国で船を買い換えているのも、おかしい。このままでは、ベトナムは近隣諸国から相手にされなくなってしまうだろう。カンボジアに似たようなことにならなければいいが。

それにしても、社会主義・共産主義の国々の崩壊ぶりはひどいものです。「国民はみな赤かぶだ。一枚皮をむけば、なかはまっ白」と、ワレサがいったという。ポーランドの国民全体が見放した社会主義を、日本は受け入れようとしているのでしょうか？

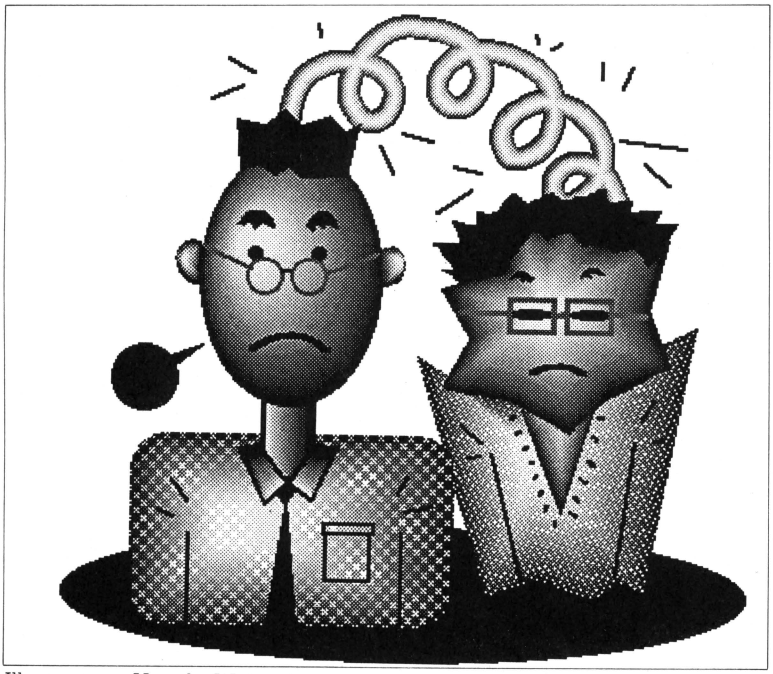


Illustration : Hiroshi Watanabe

妄想自然科学入門

ACT・19 野菜と果物のあいだ

文●菊川涼音(きくかわすずね/オタッカー)

トマトPART 1

夏になると筆者の活動係数はとみに低下する。だいたい摂氏30℃を境に脳が休眠状態にはいるのだ。だから夏の間書いた原稿は、あとから読み返すとぼろぼろだったりする。ときには熱帯夜ハイ！　の状態になって、思わぬ傑作が書けたりするが、さてこの原稿はどっちかな？　動物のなかには夏暑いときを寝て過ごすものがいる。「夏眠」というやつだが、筆者も夏は夏眠で過ごしたい。学生のときはひと夏を寝過ごしても、だれにも文句を言われなかったが、社会人になるとそういうわけにもいかず、つらい立場だ。

ところで、筆者は生まれてこのかたずっと、トマトは野菜であると堅く信じて疑わなかったのだが、最近あれは果物であるという異説を聞いた。その人の論理によると、

「果物とは、その名のとおり実を食すものである。従ってトマトは果物である。なんか文句あるか!!」柔道部出身でマンガ「美味しんぼ」の愛読者でもある友人Kはそう言って大笑いしたが、はたしてそれは正しいのであろうか。正式な分類はきっと日本農林規格あたりにあるのだろうが、そんなものは無視して野菜と果物の間に鋭い一本の線を引いてしまおう。てなわけで、今回は野菜と果物に関する分類学だ。

ナス

ではさっそくこの「実はすべて果物」仮説を検討してみよう。しかし、こんなもの検討するまでもなくあらがぼろぼろと出てくるな。だいたい実はすべて果物であるとすると、鉄道公園のある青梅（おうめ）じゃなかった青梅はどうなる。あんなもの食ったら一発で食中毒だぞ。やはり漬けて梅干しにするか梅酒にするのが梅の正統な食べ方ではなかろうか？

それに、ナスやキュウリやピーマンはどうするのだ。あれも果物だというのか？　ナスには気の毒だが、もしもレストランで食後のデザートにナスの実がごろんと出て、しかも練乳がかかっていたりしたら、筆者は二度とそこには行かないだろう。ウェイトレスがどんなに美人でもだ。

さらに、スイカもキュウリもウリ科だが、世間ではスイカは果物でキュウリは野菜ということになっている。「実はすべて果物仮説」はスイカとキュウリの共同攻撃によってあっけなく葬られてしまうのだ。余談になるが、知るひとぞ知るスイカジュース（これはほんとに売っている）はなかなかの味だそうな。以前はスイカの汁そのものだったが、今年のものは白いクリームソーダになって、とてもグルメだと偏食で変食のOが言っていた。

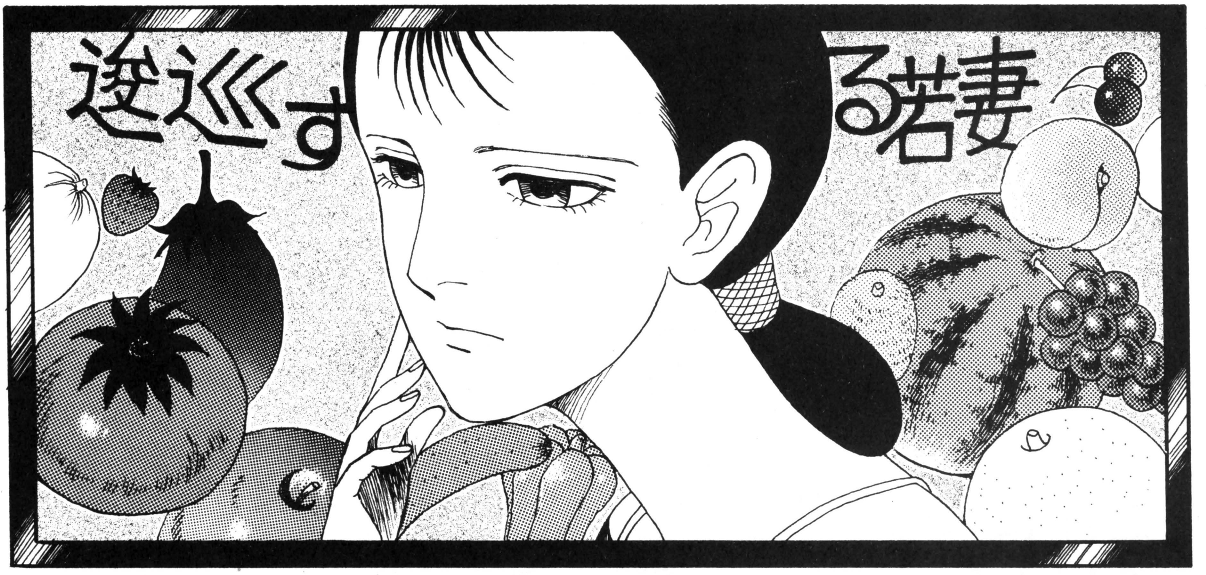
サクランボ・モモ

それではというので、筆者もいくつか考えてみた。

まず、デザートに出てくるのが果物。付け合わせに出てくるのが野菜という分類を考えてみた。しかし、この分類法は夏の名物冷や麦とそうめんのダブルクロスアタックにあって見事に玉砕してしまった。そう、冷や麦でもそうめんでもいいが、あのガラスの器に盛られた白い麺の上には、なぜか必ずさくらんぼと約3ミリほどのスイカの薄切りが付け合わせとしてのってくるのだ。あれは断じて食後のデザートなどではない。麺がピンクに染まる無気味なさくらんぼと、あの向こう側が透けて見えるほど薄いスイカがデザートなどであるわけない。もしあれがデザートだというのなら、戦後四十四年経ってもまだまだ日本は貧しいと結論しなければならないが、やはりあれは付け合わせであろう。

つぎに思いついたのが、ジャムになるのが果物。ジャムにならないのが野菜という「ジャム化の分類法」である。これはなかなかよさそうだ。ピーマンのジャム。ムラサキキャベツのジャム。ニンジンのジャム。なかなか綺麗だろうが、ちと聞かないな。ちなみに、ニンジンはこの野菜果物分類論争からは外れてもらうことにする。なぜなら、人参ゴボウ大根は根菜類という一大勢力にすでに組みこまれているからだ。

Illustration : Hiroshi Fuji



というわけで、ジャムをリトマス試験紙（オヲッWXPだと一発で変換するぞ）にする分類法はなかなか見込みがありそうだ。

ところが、甲州名産のナシ、モモ、ブドウの三連星がこの分類に引っ掛からなかった。ナシのジャム。うーん、あるかもしれないけど……。ブドウジャム。なんだか変だぞ。モモジャム。そんなの無いって！　それに、この世には梅ジャムというやつがある。筆者はあくまでも梅は野菜であると主張したいので、これでは困るのである。ではどうすればよいか。

リンゴ

そこで筆者は第三の分類法を考えた。それは、皮を剝いて食べるのが果物。皮ごと食べるのが野菜。という「皮剝き分類法」である。

この分類によれば、クリといういささか野菜か果物か判定しかねる代物も、果物であるとはっきり言い切ることができる。

だが、ここにリンゴという困った植物が登場する。リンゴは皮を剝いたり剝かなかったり、歯茎から血を出してみたり、時には半月型に切ってあまつさえ皮を残し、「ほーらほらウサギさんだよん」とかいって動物にまで化けたりするのである。これはいったいどうしたらよかろうかと思ったが、英語には「一日一個リンゴを食べれば医者はいらない」という諺がある。とすると、リンゴは薬の意味合いが強いことになる。そう、リンゴは薬なのだ。発熱や下痢をしたときにはすりおろしたリンゴを食べるではないか。おおそうじゃ、リンゴは果物でも野菜でもない、薬なのじゃ。

というわけで、リンゴはかたが付いたが、つぎにはブドウが出てきた。TVで見たのだが、甲州ではブドウは皮ごと種ごと食べてしまうのだそうな。

これには理由がある。戦国の昔、野菜と果物では野菜のほうが税金が安かった。そこで甲州の百姓はブドウはあくまでも野菜であるとして言い張り、税金を安くしてもらおうとしたのだ。ついには武田信玄の御前で、「これは野菜でございます」と言って皮ごと食べて見せた百姓がいた。それを見て信玄もブドウは果物であると知りつつも「なるほどこれは野菜である」として税金を安くしたそうな。というのは全部筆者のつくったうそだから、信じないように。

トマトPART 2

さて、ブドウの話をうやむやにしておいて、最後の難関トマトだ。

トマトはアンデス山脈の原産で、日本に入ってきたときは鑑賞用植物だった。食用になったのは明治の後期以降である。バイオテクノロジーの盛んな近年では、じゃが芋と細胞融合させてポマト（トマト＋ポテト）なんていう合いの子までつくられたが、このハイブリッド植物は、実はじゃが芋で根はトマトという悲惨な結果に終わっている。また、一本のトマトの茎に何個の実が成るか？　なんていう実験もあった。

人間の人生にたとえると、南米で気ままに暮らしていたのを、ヨーロッパに連れていかれ、さらにアジアの僻地日本に売られて見世物になった。あまつさえ同じナス科とはいえ肌が凸凹のじゃが芋と無理矢理結婚させられ、子どもの出来が悪いといって責められ、さらにマッドサイエンティストによって血も凍るような人体実験を繰り返されているのだ。こういう人間の人生をなんと呼ぶか知っているかな？　暗黒街を歩くやくざな人生。そう、トマトはやくざもの。野菜と果物の合いの子「野果物(やくだもの)」なのだ。てなわけで今回はこれまで。

わたしの近況

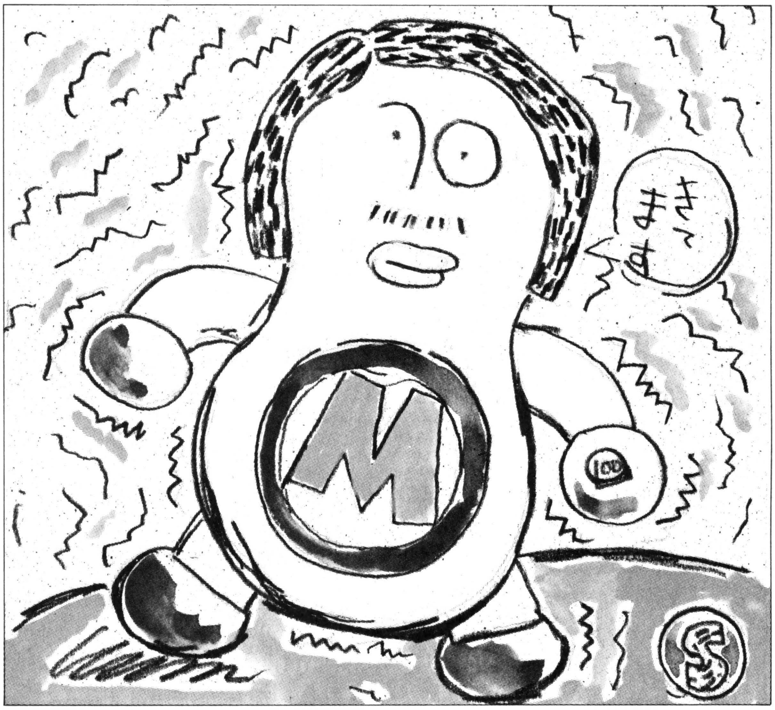
これを読者が読むころには、すっかり涼しくなっているのだろうなあ　じつは今回のねた、皮の無い果物イチゴの登場によって崩壊することにいま、気づいた。

ESSAY

●文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ ACT・19 ミスター・マリック

Illustration: Skip Tomioka



ミスター・マリックの３回目の「木曜スペシャル」が、10月19日に放映されることになっている。超魔術によって日本中を驚かせ、“マリック現象”、“来てます”、“ハンドパワー”などの流行語を生み出したミスター・マリックが、はたして今度も私たちを驚かせてくれるかどうか、はたまたこの番組によってマジックブームを持続させる結果となるかどうか、私は期待と不安を抱いている。

というのは、私自身がマジックの業界のなかにいるのであり、マリックブームでひとびとがマジックに興味を持ってくれたために、マジックのすばらしさを啓蒙するチャンスを得たのである。
「ラブリー♡マジック」を角川から出版していただいたのも、マジックで女性を口説くという形態をとりながらも、マジックの楽しさを多くの人に伝えたいという気持の表れであった。したがって、ミスター・マリックの人気が続けば続くほど、私たちマジック関係者にとっては嬉しいことなのである。ミスター・マリックの恩恵にいちばん浴しているのは、プロマジシャンたちであろう。マリックブームのおかげで、プロマジシャンへの出演依頼が激増しているという。

マリック暴露記事

キミたちも読んだかもしれないが、いくつかの雑誌がマリックのトリックを暴露する記事を特集した。そのなかでも、プロマジシャンであるナポレオンズの月刊現代での記事は、プロ、アマを問わずマジシャン仲間から非難が集中した。マジシャンが同業マジシャンのトリックを公開したことは、マジック界始まって以来の珍事であり、アメリカでこんなことをしたとしたら、マジックの世界から総スカンを食らうにちがいない。

ＤＡＹＳのマリック特集については、１回目でマリックのトリックを暴露し、２回目ではマリックが超能力者であるかのような取り上げ方をするという、論旨の一貫しないもので、私はその滅茶苦茶さに啞然とした。マリックがマジシャンであると自分で断定していながら、つぎには彼を超能力者にまつりあげて記事にしてしまうという変身は、マリックのマジック以上に信じられないことだ。

マリックもどき

街のマリックということで、子どもがマリックまがいのマジックをテレビで演じ、けっこう受けていたりする。そのような子どものなかに、マジック大会で顔見知りの子どもがいたりして、思わずニヤリとする。彼らもマリックの演技に刺激されて、あの手のマジックを上手に演じられるようになった。そのようにマジックをスマートに演じる手本を見せたという点でも、マリックはマジック界に貢献しているといえる。

ノリックについては、ただただすばらしいと賞賛の言葉を贈ろう。おそらく背後でマジック関係者が指導しているとは思うが、彼のテクニックはプロレベルだ。たとえマリックのパロディであったとしても、マリックにはないユーモラスなキャラクターによって、彼独特のマジックの世界を築いている。マリックもノリックも頑張れ、と私は言いたい。

プロマジシャンのなかにも、マリックの演技を真似する人が増えている。これはマジシャンを使う側、キャバレーとかホテルなどが、マリックのようなマジックを要望するのだという。マリックが演じるような超魔術のことを、マジックの分野では“メンタルマジック”といっているが、いままでメンタルマジックで金を稼ぐプロはひとりもいなかった。しかしマリックがこの分野を開拓してくれたおかげで、いままで地味な存在であったメンタルマジックが、ひとびとをもっとも不思議がらせるものとなった。

マリックの失敗

ミスター・マリックがあるホテルで演技していたときのこと、手の上で指輪が浮き上がるというマジックを演じるため、客より指輪を借りた。それが高価なダイヤモンドの指輪であったことが彼の不運であった。演技中にちょっとした失敗で、指輪を床に落としてしまったのである。そして拾い上げた指輪の台座には、ダイヤモンドの石がついていなかったのである。居合せた客までが手伝ってまわりを探したが、ダイヤモンドの石はとうとう見つからずじまい。ホテルが100万円を弁償したというが、指輪の持主の連れがこわそうな男性であったというから、もしかするとマリックがはめられたのかもしれないという、恐ろしい話。マジシャンは、客から品物を借りるときは、相手の人相に注意しよう。

マリックの本が出た

角川から「Ｍｒ．マリックの不可能をふっとばせ」が出版された。これはマジックの解説本ではなく、集中力、暗示力などを強化するための、精神力鍛練の本だ。超能力関連の知識も身につけられるから、超能力を信じている人、超能力に興味のある人にはたいへん参考になる本だ。

ほかの出版社からは、マジックの解説本も出たので、そちらの方も同時に読むことによって、超能力かマジックかというマリック論争に対して、キミなりの結論が出せるだろう。一方で超能力について語り、他方でマジックのやり方を書くという、そのへんのアンバランスさがマリック成功の秘密だったりして。マリックは自分から超能力者であると断言してはいないのだ。

マリックは超能力者か?

私は若いころ、マジックの同人誌のようなものを出版していたことがあるが、まだ中学生である松尾昭少年が投稿してくれたことがある。彼はのちにミスター・マリックという有名人になったのだが、中学生のころからマジックのアイデアを考えるのが好きだった。彼は名古屋で、日本奇術連盟という会社の社員となり、デパートでマジック用具を販売するプロとなった。そののちに株式会社テンヨーに移り、都内のデパートのマジックコーナーに立つことになる。

マジックをもっと普及させようという大志を持っていた彼は、独立してマリックプロモーションという会社をつくり、五反田にマジックショップをオープンした。そして独自に開発したマジック用品や海外から仕入れた用具を販売した。同時にマジシャン向けの講習会も定期的に開いたり、マジックツァー・イン・ジャパンというマジック大会を日本の各地で開き、日本におけるマジックコンベンション開催の草分けとなった。

彼は世界各国のマジック大会に参加し、アメリカの大会のクローズアップ部門（近くで見せるマジック）で優勝したこともある。海外の大会をまわりながら、彼は日本で入手できないマジック用具を収集していった。私が同じ大会に参加したときには、彼が世界のマジックショップのブースを精力的に訪れては、マジック用具を買い集めていた姿が記憶に残っている。そのころのミスター・マリックの頭のなかには、マジックはいまのままでは大衆に受けいれられない。いままでとちがう見せ方のマジックを組み立てよう、という構想が生れていたのである。

ＮＴＶの11ＰＭにマックス・メイビンというアメリカのメンタルマジシャンが出演し、たいへんに受けたので、ＮＴＶでは同系統のマジックを演じる日本のマジシャンを出演させることになった。その話がミスター・マリックに舞いこんだときに、彼のいままでの努力と運が開花したのである。そのあと彼が日本中に話題をふりまいていったことはキミたちのよく知っているとおりである。

ミスター・マリックがひとつの社会現象にまでなってしまったことには、本人がいちばん驚いているかもしれない。マジックをだれよりも愛する彼としては、「これはマジックなのですよ」といいたい言葉が喉まできているのではないだろうか。だが、マスコミにつくりあげられたミスター・マリックの虚像は、それをいうことを許されない。

わたしの近況

私が予言したとおり任天堂の株が上がった。予言が当ったのは嬉しいが、予言した本人が株を買ってなかったのが悲しい。ところで、私の著作「ラブリー・マジック」はもう買ってくれたかな!?

私もゲームで考えた

ACT・19 生活に浸透するゲーム

ブラザー工業タケル事務局　箕浦　学

最近のコンピュータゲームの急速な普及により、学生たちの“両立（勉強＋スポーツetc.)”に変化はあっただろうか？

私の学生時代は、勉強とスポーツの両立をいかにするかで、よく話題になったものであるが、私にはとても不可能であり、ただスポーツに没頭し、勉強など二の次という感じであった。

ただ現在の教育社会において、学生たちのパワーのすごさに感心するときがある。“勉強＋スポーツ＋ゲーム”の３つをみごとにこなしている？　ときだ。好きなゲームが出れば熱中し、塾で眠い目をこすり勉強し、スポーツ（部活）などで体力を消耗しつつ、がんばっている。このなかでゲームが生活のなかで占める割合はどのくらいなのだろう。

先日、私の息子が所属するリトルリーグの練習試合に同行して感じたことがある。その日は一日４試合の強行スケジュール、しかも残暑厳しい状況にも関わらず、選手たち（小学３年〜５年）が疲れた顔もせず、一所懸命プレイをするのを見て、驚きと感動を覚えた。結果は４試合中３試合が我がチームの大敗で、罰としてコーチから「一週間のゲーム禁止」を言い渡された。

“一週間のゲーム禁止”……大人と子どもの受け取る意味のちがいは大きい（子どもたちは夏休み中である)。子どもたちにしてみれば大変な苦痛であったらしく、現に私の息子は一週間どころか、２日目には我慢できず、親の目を盗んでゲームをやっていた。後日、私が息子に「なぜ一週間ぐらい我慢できない」と叱ったが、「一週間なんてとても我慢できない」と言う。大人の「たった一週間」と子どもの「一週間なんて」——この感覚のちがいは、どこからくるのか……結局いまの学生たちは、小学校のときからの習慣で、一日のスケジュールを親に言われなくても自分でコントロールし、“勉強の休みにゲーム”“スポーツのあとにゲーム”というように、ゲームを一日の生活のなかでうまく“クッション”として利用しているということのようだ。

ただ、ひとつだけ望みたいことがある。“真っ黒な顔をしたゲーマーであれ”。青白い顔をしたパソコン少年を見ると、もっと青空の下、スポーツなどで汗を流してほしいと思う（私の意見です)。

さて、話は変わりますが、私たちが行っているタケル（パソコンソフトの自動販売機）の動向について少々（公私の公のお話)。

タケルは昭和61年４月に「売り切れなし」「在庫なし」「安い」をキャッチフレーズにスタートしました。当初は苦戦の連続でしたが、ユーザーに喜ばれるソフトは何かと考え、つぎのようなソフトの充実に力を注ぎました。

1. リーダーズ・サービス
（雑誌社と提携した読者投稿のソフトのなどの販売)
2. データ集・シナリオ集
（ソーサリアン・シナリオ集、パワフルまあじゃんデータ集など)
3. オリジナルソフト
（野球道、Ｔ＆Ｅディスクマガジンなど)

以上のソフトも最近充実し、タケルの知名度も上がってきました。

私はタケルに登録するソフトの収集を行っておりますが、ユーザーはどのようなソフトを望んでいるのかと、各ソフトハウスの社長さんなどと話し合って、新しい企画のソフトを検討しております。また私の好きなスポーツ関係のオリジナルソフトにも力を入れ、野球・ゴルフなどのソフトを発売して行く予定です。

最後に将来的なビジョンとして、

1. 設置台数の増加（来年末には300台)
2. タケルのモデルチェンジ
3. ソフトの内部開発

などを考えています。まず、第１弾として、11月ごろにパッケージをプラスチック製のちょっとおしゃれな物に変更します。

われわれのモットーである「顧客を大切にすること」に向かって一歩一歩（申し訳ないが）前進して行きます。これからも応援を、またご意見、ご要望をお聞かせください。

わたしの近況

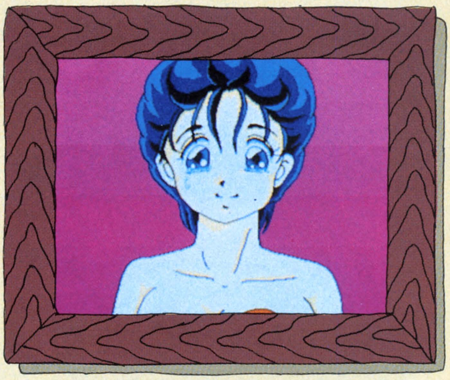
現在はコンプティーク企画のソーサリアン・シナリオコンテスト入選作のゲーム化を目指しています。シナリオだけでなく、マガジン的要素を含めた製品になる予定です。



Illustration : Skip Tomioka

福袋

芸術の秋！Hの秋！



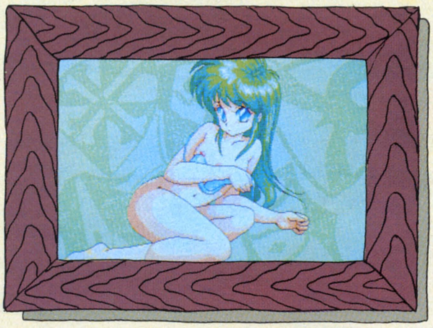
Hソフト編

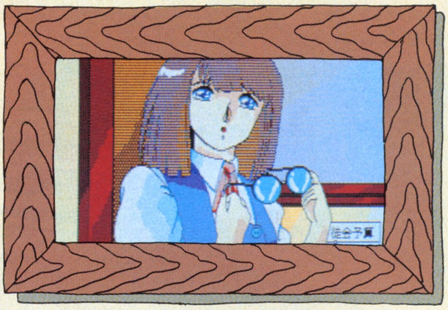
クレセントムーンがぁる
雀ボーグすずめ
気分はぱすてる♥たっち！

ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

H・C編

ウヒョヒョ
よい子タイムス





ここをハサミで切ってネ▶

クレセントムーンがぁる

メルヘンチックなストーリーと、かわいい絵。軽いノリとスケベ心で楽しめる、アリスソフトの最新作AVGだ。さあ、今回もバリバリ脱がせまくるぞ！



▲んま、メルヘンチックなタイトル画面だこと♡ ストーリーも軽くてソフト

左胸に三日月マークのあるコをさがせ!! オス猫ミィが美女をぐりぐり脱がせまくって大冒険!!

ある日、ひょんなことから悪い魔女に魔法をかけられ、人間の姿にされてしまった猫のミィ。このままじゃ、あこがれの彼女（もちろん猫である）とHもできないよぉ、となげき悲しむ彼に、魔女がささやいた。胸に三日月のアザがある女の子を見つけておいで。そしたらオマエを、もとの姿にもどしてあげる……。

とゆーワケで、ミィの女の子さがしが始まった。胸のアザを確認するためには、出会うギャルを、かたっぱしから脱がせてみなくちゃいけない。いやぁ困っちゃったな、ウヒョヒョのヒョ。

かならず見つけ出すぜ、と決心と下半身をガタくして町に出たミィ。脱がせたついでに、ついつい Hをしてみたり、人間も顔負けのスケベ心で大冒険しちゃうのである。かわいいギャルたちがガンガン脱いでくれるサービス精神には脱腸、じゃなかった、脱帽しちゃうぜ。あ一快感！



▲おっ、カワイイ！ と脱がせてみたら、ぬわんとオカマ



▼ハダカにしたけど、三日月マークはなし。ちぇっ、ヤッちゃうぞ

◀巨乳ギャルにキスされて、気分は天国なのである。ホヨヨ〜ン



▶む、三日月マーク発見。魔女に渡すのは惜しいね





▲プリプリのオッパイに、くっきりと三日月のアザ。やったぜ、股間のムスコも大喜びだ



▲調子に乗ってると、こーゆー痛いメにもあう。それでもHはやめられないぜ！

●クレセントムーンがぁる／アリスソフト☎07442-4-7855／PC9801VM以降／5800円●雀ボーグすずめ／ポニーテールソフト☎0722-85-2060／PC8801SR 、9801シリーズ、MS×2／7800円●気分はぱすてる♡たっち！／グレイト☎06-561-

雀ボーグすずめ

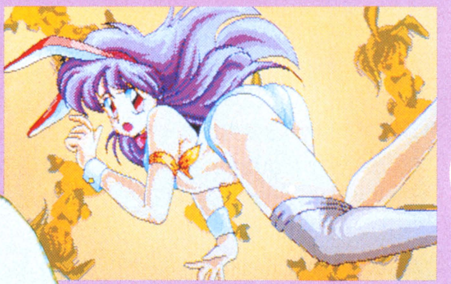
麻雀サイボーグに改造された（ヒドイ……）、正義の女雀士すずめ。悪の秘密結社「大黒堂」を倒して、日本の麻雀界に平和を取りもどせ(笑)！



あ、あ、あ……かわいいあのコがまるハダカ♥ アガっておいしい、脱がせ麻雀決定版!!

麻雀に勝つと相手の女のコがヌギヌギしてくれる、というゲームは、これまでにもゴマンとあった。だけどストーリーのユニークさといい、ギャルたちのかわいさといい、このゲームはピカピカに光ってるのであ～る！

ストーリーは冒頭で紹介したとおり、雀ボーグすずめちゃんの正義の戦い。全国の雀荘を支配して日本征服をもくろむ（んなアホな）悪の秘密結社「大黒堂」の陰謀を阻止すべく、８人の女雀士と対決する。腕のパーツを取り替えることによって、さまざまなツミコミ技ができるアイテムショップの存在など、ＲＰＧ風のしかけもオモシロイ。勝てば相手が、負ければすずめちゃん自身が脱いでくれる、どっちに転んでもオイシイＨ麻雀なのだ。



▲ヤにセクシーなウサギちゃん。うふ♡



▶ヌイグルミなんか抱いちゃって、清純派のくせに麻雀なんかやってんじゃねーよ



▼かわいいオシリにソソられちゃうぜ！スベスベのお肌にさわりたぁ～い！



▲ちょっと内気なあのコも、うれし恥ずかしセミヌード

好色的麻雀♡



◀お、こちらＳＦ風ギャルね。見えそで見えない股間が気になるのだ

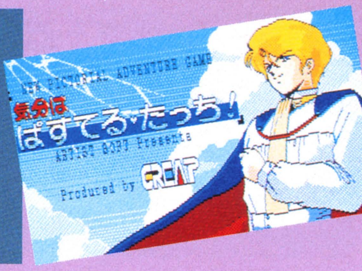


▲本場中国4000年の麻雀娘。チャイナドレスを脱がせてみれば、モチ肌ならぬホカホカの肉マン肌がニイハオ♡

2211／PC8801SR 9801シリーズ、MSX2、X68000／7800円／表示価格はすべて税別価格です。

気分は ぱすてる♥たっち！

ドラキュラ伯爵が恋した相手は、イギリス旅行に来てた日本人の渡辺裕美ちゃん。プロポーズの返事をもらうため、はるばる来日した伯爵様だけど……？



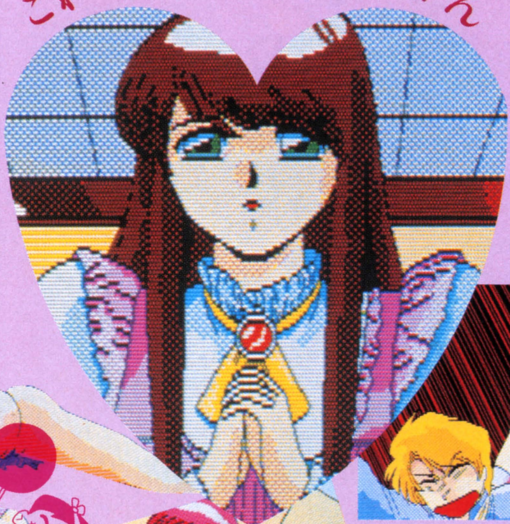
純情ドラキュラ伯、恋人さがして日本上陸!! 彼女たちの首すじに、あま〜いキッスの嵐だぜ！

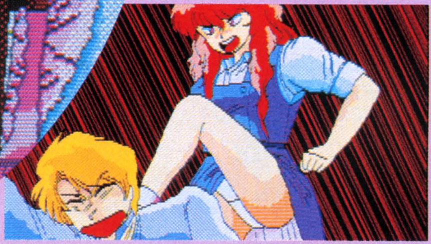
ドラキュラ伯のちょっとオマヌケな恋を描いた、おしゃれでHなラブコメＡＶＧ。平穏な彩稜高校に、突然、謎の金髪男がやってきて、かたっぱしから女生徒を誘惑しはじめたもんだからタイヘンだ。じつは彼こそは、かの有名なドラキュラ伯爵なのだが、生徒たちには、ヘンなマントを着たアブナイ外人としか思えない（アタリマエだよな)。こーして、恋人の裕美ちゃんをさがす伯爵と、それをジャマする生徒たちとの、ドタバタ騒ぎが展開するのである。

伯爵の得意ワザは、いわずとしれた吸血行為だが、その際に「魅惑」という一種の官能攻撃をしかける。これは幻覚によって相手を骨抜きにするワザなのだが、女生徒に対してはＨ行為、男子生徒に対しては催眠攻撃となるワケだ。ま、男はどーでもいいけど、女の場合は、×××できるってのがオイシイやね。うーむ、ドラキュラの人生ってのも、案外と楽しいもんかもしれないぞ。キミもどう？かわいいギャルをみーんな吸血鬼にして、でっかいハーレムつくっちゃうなんて、名案だと思うけどな。

ところが、このドラキュラ伯爵ときたら、とんでもない純情一途男。ひたすら裕美ちゃんを追い求めて学校じゅうを走りまわるのだが、なんと彼女のそっくりさんが４人もいるのだ。あー、前途多難。はたして、彼の国境を越えた大恋愛は実るのでありましょーか？

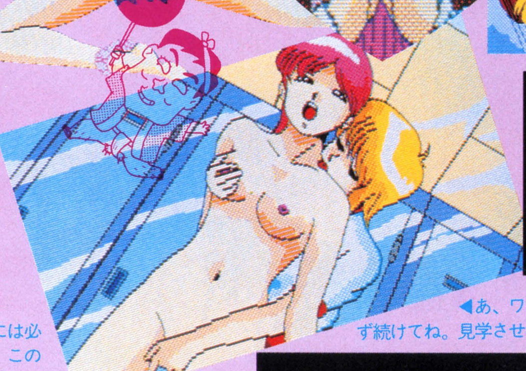
これがマドンナ裕美ちゃん



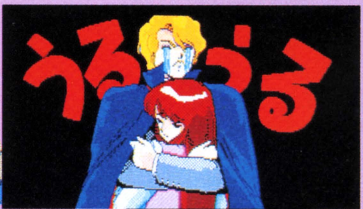


▲この無礼者！ 伯爵様を足で踏むとは……あ、ゆるして♡





▲おっと、カゲキなポーズだぜ。さすがの伯爵様も、鼻血ブーなのだぁ！



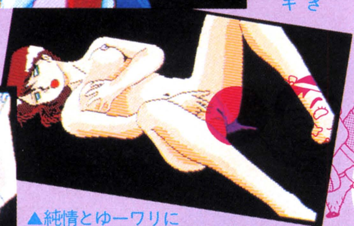
◀いとしい人をヒシと抱きしめて涙する、純情ドラキュラ伯なのであった……

▼Ｈゲームには必ず登場する、このポーズ。男はみんなバックが好き♡



◀あ、ワタシにかまわず続けてね。見学させてもらいます





▲純情とゆーワリにはＨだったりして。やっぱ伯爵も男だ

◀スカートのすそが、しどけなく乱れて……もーパンツぴんぴんですワ

ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

秋だ！ マツタケ、さんま、がんがん湧き出る食欲に負けてないかな？ 一日中ゲームをしながら、バクバク食べてると、豚になっちまうぞ！

このコーナーの主旨(しゅし)をカンちがいしてる者が多すぎる。確かにこのコーナーは“ちょっとエッチな福袋”のなかにある。それは認めよう。昔「男はみんなアレが大好き」と書いたこともある。しかし。それは過去のあやまちだ。私は反省した。同人ソフトの多くが、非常に正統派で真面目に製作されたゲームであることを私は知ったのだ。ごく一部の超下品な同人ソフトが、マスコミにクローズアップされることで、大多数の良識ある同人ソフトへの認識を誤っていたことを許して欲しい。

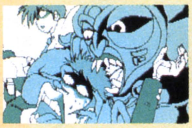
なんて事を思わず書いてしまうくらい、このコーナーに送られてくる同人ソフト（ところでこの呼び名はあまりにダサいので、新しい呼び名を大々的に募集するぞ。優秀な名前を考えてくれたキミには豪華プレゼントを考えとる。ガンガン送ってくるよーに）は、真面目な作品が多い！ 悪いとはいわんが、それが逆にバラエティーさをスポイルしてるのも事実なのだ。将来はこのコーナーも普通の(袋とじじゃない)頁に昇格できたらと思ってる。そのときは、真面目ソフトはソコ、エッチソフトはココと二極化する予定だ。だから、エッチを送ってこい！



▲紙芝居アドベンチャー方式！引っ掛かりもなく、スムースでプレイしやすいね



▲メイン画面はモノクログラフィック。描写速度は狂ったように速いぞ！



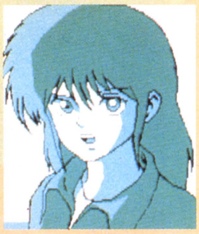

◀で、絵のレベルも非常に高い！画面演出が少々寂しいのがいささか残念だ

1

「遊撃隊」88SR以降

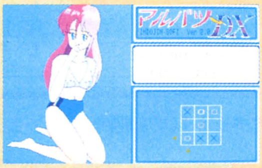
Tko soft

前に紹介した「彼と2人のスカイライン」と同グループの作品。5枚組の大作で、楽しめる素晴らしいゲームである





▲やっぱりオープニング画面命！思わずリキが入るってわけだ



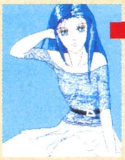
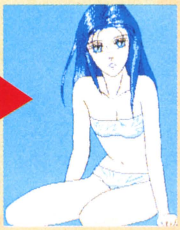
▲あの3目並べの脱ぎ脱ぎ版だぞ。これがなかなか勝てないんだ！

2

「マルバツDX」88SR以降

SOFT HOUSE 印度人

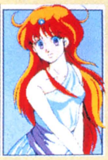
3目並べに必勝法なし。ここまで脱がせるのもひと苦労だ



▲ディスク版同人誌！これからのコンセプトはこれっ!!




3

「DISK INFORMATION VOL. 0 PLUS／VOL. 011」8801SR以降／スタジオK$_2$

相変わらずの素晴らしいセンス。お便り等も満載の“電脳同人誌”は、必見ともいえよう！

わしが考える傾向と対策

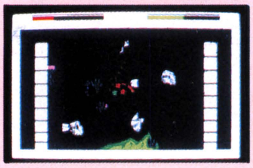
掲載される最大の条件はたったひとつだ。「おもしろいこと」こんだけ。いかに自己主張できるかだ。いい換えれば目立つことができるかが勝負の決め手なのだ。それと、なにもゲームだけがソフトじゃないってこと。万華鏡のように色がディスプレイで乱舞する環境ソフトだってそれはそれで面白いしね。ソフトからその製作者の顔が浮かんでくるってのが最高かな。

軟派でも硬派でも、とにかく一度送ってきなさいっ!!

豪華賞品考慮中（!?）だぞ！
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
角川書店　コンプティーク編集部
福袋・同人ソフト募集係まで！

今月のレトロ大賞





「SenSa」
98用／DANCE LEAF
楽しくって、ちょっと懐かしい。こりゃイイゾ！



▼問合来人『とみお君の事情』 大洋図書 850円（税込）全10編を収録



▲御姉『MONROE』白夜書房 950円（税込）

愛用者は落胆する必要はない。真のHCにはキャラクター性など不要なのだ。必要なのは、どんなシチュエーションであろうとも最後はHに持っていく強引なまでの説得力であり、さらにそのHが、どれくらいHかということなのである。だれがやってるかなんてことは、じつはあんまり問題ではないのだ。

たとえば今回も紹介してしまった『Dカップコレクション』だ。これなど、胸さえでかければ、女性の人格なんかどーでもいっという姿勢のうかがえる一冊だ。読者は、この本に出てくる女性に親近感も何も覚えないし、第一、そんなものは求めない。ただ、興奮するばっかりである。そのためにページを開くのだ。

そんなわけで、HCのキャラクターの大半は、読者の欲求を満足させるための象徴に過ぎないといえる。しかしこの象徴の持つ力は偉大である。何しろ、読者の感情を動かすだけでなく、彼の右手をも同時に動かすのであるから。



▲有村しのぶ『カサノバの卵』辰巳出版 700円（税込）

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談



初心者はまずP264を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

なつかしAVギャル、引退後の転身ぶりベスト3（スリー）!!

おなつかしや!! と思わず空をあおいで涙してしまいたくなる、このラインナップを見よ。彼女たちにお世話になってたのは、ほんの1～2年前であった。なのになぜこんなになつかしい、甘ずっぱい気分になってしまう吊端か。

てなわけで今月は「AVギャル引退後その華麗なる転身」である。ベスト3に選ばれたのは、小林ひとみ、かわいさとみ、森田恵子のお3人。小林ひとみは引退→結婚→出産のあと、なんとプロダクションの社長になっちまったそーだ。バリバリの女実業家……ビデオのときはパーっぽい可愛さが最高だったが、女とはスゴイものよのう。



◀かってのビデオクイーン・小林ひとみだ!!

森田恵子はウワサによると、ビデオで稼いだ資金を元手に、静岡あたりでカラオケスナックを開いてるという。静岡でカラオケというのが、なんとなく苦労人ぽいムードで泣かせてくれると吊端は思うのである。

脱いでるアイドルから脱がないアイドルへ華麗に転身したかわいさとみは、いまじゃ「投稿写真」の人生相談コーナーでしか見かけない。こうしてみるとAVギャルの引退後というのは、どうにもうさんくささがつきまとってしまう。人生のわび・さびを深く感じる秋の1日であった…。



◀森田恵子。しっかり者だったのね～♡



◀脱いだほうが可愛かったかわいさとみさん

ウヒョヒョよい子タイムス

HCには、永遠のキャラクターが必要か？

HCにはなにしろ短編が多い。そのせいか、時代を超えて生きるキャラクターというのが、少ない。それがいいのか悪いのかは、難しいところだが――。

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

最近、洋の東西を問わずパート2ものののオンパレードである。なかには2どころか、これが17作目だなんてものもある。また、映画としてはパート2ものでなくても、昔のキャラクターを復活させたケースも、ある（つまり、『バットマン』ね）。

007のように、完全にシリーズものとして定着してしまった映画は少々趣きが異なるが、新しいキャラクターで勝負する作品が少なくなってきたのは、まちがいのないところであろう。客の呼べるキャラクターなんて、そうカンタンにつくりだせるものではないからやむをえないが、やや寂しいところではある。





▲北御牧慶　ジャッキー亀山、他『Dカップコレクション』　白夜書房　1030円（税込）

じつは、こういう傾向は10数年前にもあって、『ダーティハリー2』『ボルサリーノ2』『続・激突！ カージャック』と、PART2ものが続出した。してみると、人気のあるキャラクターや設定を、また使いまわそうという発想は、周期的に映画製作者の脳裏に去来するものらしい。

さて、パート2、3と次々と続編のつくられる映画をいくつか思い浮かべると気づくのは、SF映画が多いということだ。『スタートレック5』『スターウォーズ　ジェダイの復讐』『ゴーストバスターズ2』『バック・トゥ・ザ・フューチャー2』などなどである。この元祖（?）は『猿の惑星』から『最後の猿の惑星』にいたる一連のシリーズ5本あたりだろう。

また、かつてTVやコミックで人気だったキャラクターを復活&映画化した作品についても、似たようなことがいえるだろう。キングコング、スーパーマン、エンタープライズのクルーたち、そして、バットマン。いずれも莫大な予算と才能によって、みごとに復活を果たしている。全部が全部、できがよろしいというわけではないけれど…。

◀WING☆BIRD『SUMMER TIME LOVERS』白夜書房 950円（税込）





さて、問題はHCである。読者諸兄は、HCに登場する人気キャラクターはだれ？ ときかれて、果たしてスイスイと答えられるだろうか？ もちろん、人によっては、「俺ァ○×△がいいぜ」とか「私は△×○が好きよ」と断言しちゃう向きもあろうが、それはやっぱり、個人の好みの範囲を出ないのではないかと思われる。しいていえば、三条友美の『少女菜美』の菜美くらいかなといったところであるが、それだって、キャラクターのインパクトが強すぎるし、都の条例で執筆が中断してしまうなんてこともあったりして、時代を超えた普遍性を求めるには、やや難がある。

だが、だからといって全国一千万のHC

▼中森愛『ぷるるんシャワーTIME』日本出版社 880円（税込）全12話を収録





大ヒット御礼!!

本誌福袋コーナーにハサミを
入れた奴は全員買ってるぞ!!
在庫一掃間近、コレが最後!!

ちょっとエッチな福袋ビデオ

あの大島岳詩・戯遊群の初のオリジナルアニメを製作!! その深い内容は業界人を唸(うな)らせている!!





もちろんHパソコン・アニメ・コミックの情報もタップリ!! 最近の明るいH状況がおいしいシーンとともにわかる。超お買い得ビデオなのだ。



超Hで大胆なＳＦＸムービー・アンドロレジェンドがケッ作!! 森山ゆかりの腰と柴田葵の胸は買いだぞ!!





18歳未満の方は、ご購入できませんので、ご了承ください。

★申し込み方法

ハガキに住所・氏名・電話番号とベータかＶＨＳかの区別を書いてここへ送ろう。〒102 東京都千代田区九段南４－７－16市ケ谷ＫＴビル コンプティーク編集部「福袋ビデオ係」。そしたらすぐに本体が送られてくるので、入金は指定のところへ振り込む方式だ。値段は税込で￥3300（本体￥3,204）。郵送料は別で￥535（消費税込）。 安い!! コンプティークを買って福袋のコーナーにハサミを入れた覚えのある者は、全員買わなくてはいけないと言われている。編集会議で㊧編集長が決めたのだ。これでいいのだ!!


SPIRITS
今月のスペシャル
PCエンジンで
ゲーセン気分！
©1989 Charlie

今月のSPECIAL



PCエンジンでゲーセン気分！

家庭用ゲームのひとつの楽しみである「アーケードからの移植」の主役は、ファミコンからPCエンジンへと移行した感じだ。どこまでアーケードに迫り、充実したソフトができるだろう!?

ハードの制約を乗りこえて感動と興奮を家庭で再現する!!

同じＰＣエンジンのソフトでも、オリジナルと移植ものでは、評価される部分が変わってくる。既に世に出ているソフトがメディアを変えて登場するのだから、「どれだけオリジナルの良さを損なわずに構成されているか」という形で、ユーザーの審判をあおぐことになるのである。

ご存じのように、現在のアーケードのソフトは、Ｘ68000を中枢とした16ビットが主流。対するＰＣエンジンは８ビットだから、その容量の差をどうカバーするか――でメーカーの「技術」が問われるワケね。

それはつまり「移植の忠実度」ということになるんだけど、ハードの制約上、どうしてもムリのある部分も出てくる。そこは「どうアレンジするか」といったオリジナルの要素もからんでくるのだ。

右の２作品は「オミゴト！」の例。家庭で楽しめるナイスなできばえだ。

PC版だとここが変わる!!

ファイナルラップ



▲アーケード版。通信機能により、８人までのレースが楽しめる



▲ＰＣ版。画面を上下に２分割し、ふたりでエキサイトできるのだ

オーダイン



▲アーケード版は回転機能を駆使した、ビジュアルが楽しめるゲーム



▲回転機能のないＰＣエンジンでは、そのへんはうまくアレンジされている

  イラスト／中野豪

いまこのソフトが新しいぞ!!

シューティング 「撃つ」ことこそゲームの基本!?

3画面シューティングをうまくアレンジ

ダライアス

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売日、価格未定

アーケード





▲うまくおさまったPC版。しかしボスキャラとの距離がかなり近いっ

●移植忠実度●

Huカード版はボスキャラが省略され、攻撃方法も少し変わっている。

3画面シューティングを1画面に凝縮。A～Zの26のゾーンから7つを選択して進め。CDロム版は、業務用でのボツキャラもすべて登場するスペシャル版なのだ。

アーケード版そっくり、そのまんま!

Mr.HELIの大冒険

●アイレム☎03-535-4880／11月発売予定／6,700円(税別)

アーケード



▲これがアーケード版。ほとんどPC版と変わらない

コミカルな外見にもかかわらず、メチャハードな内容のシューティング。

マッドサイエンティスト「マディ」を倒すため、「Mr.HELI」の出動だ！　6つのステージに向けて、さあ、レッツ・トライ！

●移植忠実度●

これはもう、寸分ちがわぬカンペキな移植。難易度は、アーケードとノーマルのふたつのモードがあり、ゲーマーも初心者も感動！



▲これがPC版。ほとんどアーケード版と変わらない（笑）

敵兵は撃っちゃえ!　民間人は撃つな!

オペレーションウルフ

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売日、価格未定

敵陣に潜入し、囚われた人質を救出せよ！　最終的には収容所から空港へ向かい、人質を飛行機に乗せて脱出させるのだ。

画面上につぎつぎに出現する敵を、マシンガンで撃ちまくれ。アイテムも出現するぞ!!

アーケード



▲敵を相手にマシンガンで撃ちまくるのだ。熱くなったぜっ！

●移植忠実度●

十字キーで照準を合わせて攻撃するシステム。マップ構成は同じだが、大きなキャラがいっぺんにいくつも出現することはないようだ。



▲照準を合わせて敵兵を倒せ倒せ！各データはすべて画面下だ

キミはどれだけ知っているか

こんなゲームが移植された!

PCエンジンが発売されるにあたって、強力に宣伝されたソフトが『R－TYPE』だった。やはりアーケードでのヒット作品が家庭でもプレイできるようになるというのは、ひとつの大きな魅力なのだ。実際、PC版も大ヒットしたしね。

さて、これまでにどんな移植ソフトが発売されたのか!?その歴史を追いかけて行ってみよう。意外に忘れていたものも、いくつかあるんじゃないかな？

ビックリマンワールド

●ハドソン／4,500円(税別)
'87年10月30日発売



PCエンジン移植ソフトの第1弾。『ワンダーボーイⅡ・モンスターランド』のキャラだけを変えたもの

妖怪道中記

●ナムコ／4,900円(税別)
'88年2月5日発売

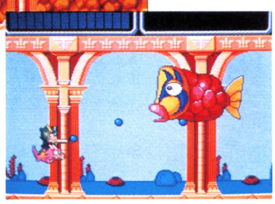


各ステージのマップがかなり短くなって、横長の形に変わっていた。1/4画面モードなどもあった

アクション&パズル　キャラの動きがゲームの命なのだ

CDロムだって、ここまでできるんだぞ！
モンスターレアー

●ハドソン☎03-235-2068／発売中／5,800円(税別)

▶ボスも個性あふれるヤツらばかりだ

▲かわいいからって、油断する！

『ワンダーボーイ』シリーズの第３弾。「伝説の装備」の謎を追って、レオとプラプリルのふたりが戦っちゃう！

難易度は少し高めだけど、コミカルなキャラとノリのいいサウンドは、プレイしていて楽しくなってしまうのだ。



▲スコアの部分が多少ちがうだけで、あとはほとんど同じ

●移植忠実度●

ほとんど完全といっていい移植。ＣＤロムの弱みでもある、アクセス時間の長さも気にならない構成で、ハマりだしたら止まらない！

つぎつぎ向かってくる敵をやっつけて、出現する武器を取ってパワーアップしよう。あちこちに出現するフルーツを取ると、バイタリティーがアップするぞ。

全14面の道は険しい。最終面にはアッと驚く謎が!?

あの巨大なキャラが、ついにPCで動く！
源平討魔伝

●ナムコ☎03-756-7651／'90年２月発売予定／予価6,800円(税別)

滅亡した平氏の恨みを晴らすため、平景清が源頼朝を討ちに鎌倉をめざす。

３つのプレイモード、とくにデカキャラモードの迫力は圧巻！　これがＰＣエンジンで楽しめるんだから、ファンは幸せだよね。



▲デカキャラと音声の迫力がヒットの最大要因だった

●移植忠実度●

ビジュアルは業務用とほとんど同じ。残された問題は、音声がどうなるかということだ。ファンとしては、やはり迫力ある音がほしいところ。



▲スコアなどの表示が、左上にまとめられている

マニアご用達!?　超ウル技ゲーム
レインボーアイランド

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売日、価格未定

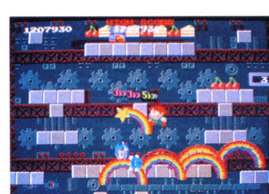
ストーリーは『バブルボブル』からの延長。虹の魔法を授かったバビー（バブルン）が、７つの島の謎を解くため冒険する。

各種のテクニックや隠しコマンドなど奥の深い内容だが、かなりの高難度。



▲テクと「隠し」が高得点のポイントなのだった！

ジャマな敵をやっつけながら、マップを上へ上へと登って行こう。途中に出現する７色のダイヤを集めると、いいことがあるよ。それぞれの島のラストにいるボスをやっつけ、７つの島をクリアすると……!?



▲こちらもアーケード版。ホント指先勝負って感じになりそう!?

●移植忠実度●

基本的にはアーケード版と同じノリの内容だ。おそらく難易度もそのまま移植される形になるだろう。マニア趣向の要素が盛り込まれそう!?

R-TYPE I

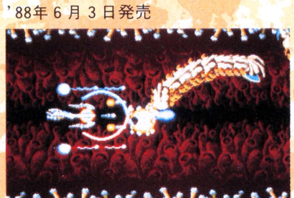
●ハドソン／4,900円（税別）
'88年３月25日発売



オリジナルを完全に再現するため、ⅠとⅡに分けて移植された。これはⅠ～４面までを収録

R-TYPE II

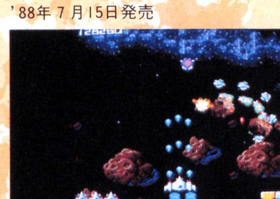
●ハドソン／4,900円（税別）
'88年６月３日発売



こちらは後半の５～８面までを収録。６面にオリジナルのボスキャラ「ヤジュー」が登場している

ギャラガ'88

●ナムコ／4,900円（税別）
'88年７月15日発売



ディメンション（いわゆるレベル）の数が、５つから４つに。オリジナルのアイテムも出現する

ファンタジーゾーン

●ＮＥＣアベニュー／4,900円（税別）
'88年10月14日発売



１面からザコキャラが弾を撃ってくるなど、少しハードな内容。ボスキャラなどはオリジナルと同じだ

レーシング ついついハンドルとギアが欲しくなる

オール1位でエキストラステージを狙え!

パワードリフト

●アスミック☎03-235-5611／12月発売予定／価格未定

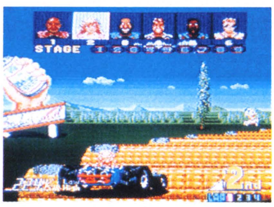
12人の個性あふれるドライバーからひとりを選択し、奇想天外なサーキットコースを駆け抜ける！ アップダウンに高架・ジャンプなど、どれもユニークな面ばかりだ。

3位以内に入賞すれば、つぎのステージへGO！

アーケード



▲「七転八起」という言葉は、このゲームのためにあるのかもしれない



▲アーケードの特徴がコンパクトにまとめられている

●移植忠実度●

面数は業務用の25ステージに対し、10ステージと少なくなっている。しかしその分、立体画像の処理はかなり納得のいくものになっているぞ。

F1を夢見て、1戦1戦にすべてを賭けろ!

F1ドリーム

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売中／5,400円(税別)

F1を夢見るドライバーが、街道レースに勝って資金とテクニックをたくわえ、F3000レースへとエントリーする。

メカニックをやとって、マシンをチューンアップしよう。契約金が高いヤツほど有能だ。

マシンや路面のコンディションに気をつけて、全8戦を走破しよう。上位入賞でポイントを稼いで、トータルで1位が取れれば、待望のF1レースに参戦することができるのだっ！

●移植忠実度●

これは業務用からグレードアップされたソフト。F1までのサクセスストーリー的な設定と、チューンアップなどの新要素が盛り込まれている。



▲操作にさえ慣れれば、テクニカルな走行が楽しめるゾ！

アーケード



▲チューンアップなどの要素はなかったのであった

テスタロッサの魅力は永遠に不滅なのです

アウトラン

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売日、価格未定

ドライブゲームの代表作ともいえるソフト。

全15面から5つのステージを選択して、5種類のゴールをめざそう。ゴールまでのルートは、プレイヤー自身が決めて走るのだ。

サウンドは「マジカルサウンドシャワー」「パッシングブリーズ」「スプラッシュウェーブ」の3つから選ぼう。どれもノリのいい曲ばかりだ。



▲助手席の彼女にいいトコ見せてやろう!?

アーケード



▲ゴージャスなグラフィックとサウンドが、多くの人の心をつかんだ

美しい背景に見とれていると、急カーブを曲がりきれないぞ。コーナリングテクをフルに使ってクリアせよ！

●移植忠実度●

背景の障害物などは、業務用と比較すると小さめのものになっている。そのほかの要素に関しては現行ハードでやれるだけのことはやっており、もちろんアップダウンなどの処理は完ペキ！ サウンドもかなり聴けるできばえだ。

ファイティングストリート

●ハドソン／5,980円（税別）
'88年12月4日発売 CDロム



CDロムの宿命「アクセス時間の長さ」をカバーしきれていなかったが、サウンドは格段にスバラシイ！

スペースハリアー

●NECアベニュー／6,700円（税別）
'88年12月9日発売



基本的な構成は、アーケード版と同じ。3段階に難易度を選べるモードがついている。

ドラゴンスピリット

●ナムコ／5,500円（税別）
'88年12月26日発売



7面（深海）・8面（暗黒）が省略されている。敵キャラも焼き直された形になっている

ビジランテ

●アイレム／6,300円（税別）
'89年1月4日発売



各ステージの長さが、オリジナルと比べて少し短くなっている。基本的な構成はまったく同じ

移植決定人気ソフト ズバリ これに期待!!

さて、現在開発中のソフトで、前評判の高い3作をピックアップしてみよう。いずれもキャラの動きにかなりの特徴があるソフトばかりだが、はたしてどうなるのだろうか？

※画面はアーケード版のものです

主人公も敵も、みんなイキイキ!!

ストライダー飛竜

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売日、価格未定

来年発売のソフトとして、NECアベニューが企画しているもののひとつだ。

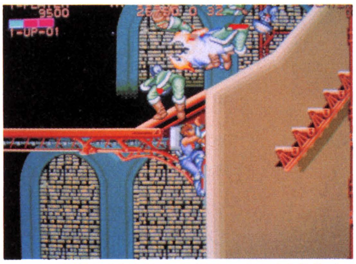
とにかくキャラのアニメの絵数がやたらと多いので、これを完全に再現するとなると、それだけでかなりの容量をくわれてしまう。かといって、CDロムでは読み込みの問題があるしね。

そこで来年開発にむけて期待されているのが「大容量ソフト」で、『飛竜』と『大魔界村』はこれで発売されると、噂。さらに、上位機種の発表が迫っているので、そのへんとのかみ合わせも、動向としてはかなり微妙なものになっている。

●ここに期待する●

とにもかくにも、キャラのなめらかな動きは最低条件。できれば音声も入れてほしいところ。

激しいアクションが多いだけに、操作性も完全なものを期待したい。



▲この映像を早くPCで見たいものである！

大容量ソフトで、あの世界を完全再現！

大魔界村

●NECアベニュー☎03-265-6111／発売日、価格未定

すでにメガドラで発売されているだけに、PCユーザーとしては一刻も早い発売が待たれるところ。

このソフトも『飛竜』と同じく、キャラの動きに加えて、多重スクロール処理の問題がある。しかし、噂の大容量ならこれは解決！

内容はもちろん、業務用そのまんまをめざしているぞ。

●ここに期待する●

多重スクロールや魔法などの視覚的効果はもちろんのことだが、サウンドの面でもぜひ健闘してほしい。



▲美しいけど、難度は特A級なのだ

悪魔のソフトと言っても過言ではない!?

スプラッターハウス

●ナムコ☎03-756-7651／'90年2月発売予定／予価6,800円(税別)

まさに異彩を放つ、恐怖のホラーアクションゲーム。

化け物たちの棲む館へ迷い込んだリックが、ホッケーマスクをかぶってゾンビたちをやっつける！

棒キレやスパナ・なた・鉄砲などの武器でモンスターをぶっ飛ばすのは、ホラーの世界の魅力なのだ!?

ファンからの呼び声が高かったソフトだ。移植に関しては、やはりキャラの動きの処理に注目したい。

夜中、プレイする？



▲コンプ読者にも、ホラー好きが多いのだろーか？

●ここに期待する●

映像的にどれほどグロテスクに迫れるかという面と、そして音響効果。このふたつがマッチしたものを出してほしいね。

ソンソンII

●NECアベニュー／5,400円(税別)
'89年1月27日発売



『ブラックドラゴン』(カプコン)に『ソンソン』のキャラをあてたもの。コミカルにアレンジされている

P-47

●エイコム／5,200円(税別)
'89年3月20日発売



アーケード版にはなかった面や敵が新たに追加。難易度はやや高めになっている

究極タイガー

●タイトー／5,500円(税別)
'89年3月31日発売



画面がヨコになったことを除けば、完ぺきな移植。難易度もそのままの「究極」のシューティングだ

ワンダーモモ

●ナムコ／5,200円(税別)
'89年4月21日発売



面数が12面に減り、敵が多少省略された。しかも「声が出ない」——これはショックであった

特別編 他機種と比べてみると

１本の業務用ソフトが、いくつもの家庭用ハードに移植された例を見てみよう。

もとが同じソフトでも、機種によってこんなにちがってくる。それぞれの性能の長所を生かし、短所を克服して、製品化されるワケやね。

ＰＣエンジンに関していえば、やはり前にも述べた「16ビットから８ビット」への凝縮が課題だ。

「スペハリ」を例にとると

アーケード



PCエンジン



◀キャラの動きの絵数が少なめであった

ファミコン



◀他機種と比較するとやや見劣りしてしまう

メガドライブ



◀やはり16ビットは強かったりする!?

アーケード移植ソフト発売予定表

ソフト名	コメント	メーカー名	発売日
F-1ドリーム	レースの厳しさを味わえ	ＮＥＣアベニュー	発売中
モンスターレアー	ＣＤロムで完全な移植	ハドソン	発売中
ブラッディウルフ	ゲリラアクションが痛快！	データイースト	発売中
オーダイン	気分は遊園地!？	ナムコ	発売中
ダライアス	３画面分の迫力を凝縮	ＮＥＣアベニュー	10月予定
Mr.HELIの大冒険	ゲーセンの感動そのまんま！	アイレム	11月上旬
忍	子供忍者を救え！	アスミック	12月予定
アーム・ド・エフ	メカニックさとグロさがマッチ	ビック・クラブ	〃
パワードリフト	奇想天外・立体感覚レーシング	ＮＥＣアベニュー	年内予定
大魔界村	メガドラに対抗できるか!?	〃	未定
レインボーアイランド	７つの島の謎を解け	〃	〃
ストライダー飛竜	キャラの動きに期待	〃	〃
アウトラン	さわやかさを感じるドライブゲーム	〃	〃
アフターバーナーⅡ	気分は『ガンヘッド』!?	〃	〃
サンダーブレード	２Ｄと３Ｄの２モードがある！	〃	〃
オペレーションウルフ	人質を無事救出せよ！！	〃	〃
スーパーバレーボール	各種の「ワザ」が楽しい	ビデオシステム	〃
虎への道	李王よ子供たちを救え	ビクター音産	〃
ラビオレプススペシャル	かわいいウサギさんが大活躍	ビデオシステム	〃
迷宮島	コミカルなパズルゲーム！	アイレム	〃
最後の忍道	幕末の世を忍者が行く	〃	〃
ワードナの森	ＲＰＧ風アクションだよ	ＮＥＣアベニュー	〃
アトミックロボキッド	コミカルなシューティング	ＵＰＬ	〃
超絶倫人ベラボーマン	ベラボー参上！　爆田を倒せ	ナムコ	〃
スプラッターハウス	ホラームービーファン御用達	〃	来年２月

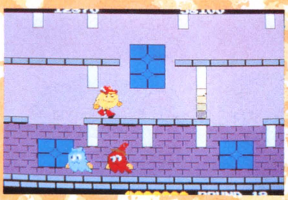
今後どうなる!? PC移植市場

いままでの最高容量は(CDロムを除いて)４メガだったけど、来年はいよいよ８メガの時代が到来する!？　さらに上位機種が発表されるので、移植にもかなりの余裕が出てくるだろう。

あとはＣＤロムの動向だが、システムの長所をフルに活用した、楽しい作品を期待したいところだね。

パックランド

●ナムコ／5,200円(税別)
'89年６月１日発売



32面で終了し、エンディングが出る形になった(オリジナルはループ)。「ワープ」に代わる「逆さ」ワザも

ニンジャウォーリアーズ

●タイトー／6,200円(税別)
'89年６月30日発売



難易度やキャラの色を選べるモードが入った。３画面ゲームを、うまく１画面におさめました！

サイドアーム

●ＮＥＣアベニュー／5,400円(税別)
'89年７月14日発売



マイキャラの選択・２Ｐ同時プレイ・β合体がなくなっている。そのほかは完ペキといっていい移植！

獣王記

●ＮＥＣアベニュー／5,800円(ロ)
6,800円(カ)／'89年９月発売



オリジナルで不安定だったゲームバランスを矯正した形になっている。ＣＤロムではＢＧＭが迫力

ARCADE

最近オールドゲームにハマりまくっている。
古さと新しさが入り乱れている生活なのだ！

アーケード

シューティングは実戦に近づいた！



ファイネストアワー

スペースコロニーでの孤独な戦闘をつづった、ある傭兵の物語。リアリティあふれる世界で、ハードな戦いが展開される！　明日の朝日を拝める保証はない。

▶宇宙をさすらう傭兵"X"

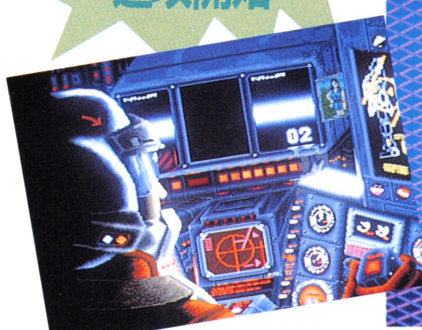
西暦2500年代、宇宙各地に建設されたスペースコロニーの独立自治が進み、そのなかから全宇宙を支配しようとする者が現れた。さらに情報によると、敵は宇宙最終兵器を製造中とのことだ。地球連邦軍はこの兵器破壊を、宇宙をさまよう謎の傭兵“X”に依頼したのであった……。

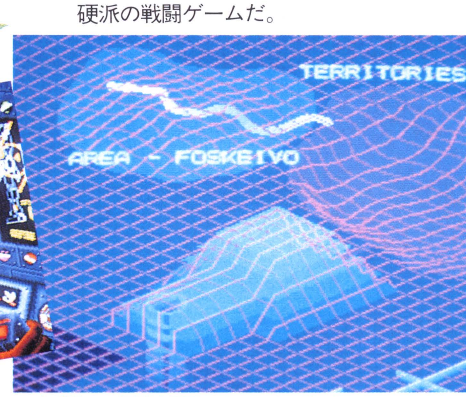
“X”は最新ロボット「シグナス」に乗り込み、ビームガンを武器に敵陣を突破するべく、スペースコロニーに降り立った……！

敵の砲撃を避けながら、敵ロボットや砲台・要塞などを撃破して進むのだ。ジャングル・砂漠・ダクトを抜け、敵の本拠に突入せよ!!

汗と油の香りがただよう、バリバリ硬派の戦闘ゲームだ。

進攻開始

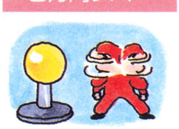




▲まずはこの領域を突破せよ。それが任務だ!!

操作は8方向レバーと3ボタンだ

8方向レバー



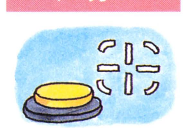
▲左右どちらでも、2度レバーを入れるとダッシュ。空中移動もできる

バーニア



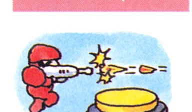
▲押し続けると、高くジャンプ（浮遊）することができる

マーカー



▲攻撃目標（ビームのヒットするターゲット）を選択できる

ショット



▲ロックされたマーカーに向かって、ビームが発射される

画面上のデータを的確にとらえろ！

メイン画面の下の部分に並んでいる、各種のメーター類に注目してほしい。この見方がわかるようにならなくてはゲームの展開もおぼつかなくなってしまう。メーターはそれほど重要なのだ。

とくにポイントとなる「レーダー」の見方について、説明しておこう。

レーダーの内ワクが、メイン画面で見えている範囲。そしてそのなかにある赤いドットが、敵を示している。

ワクの外の黄色いドットは、視界外にいる敵。これをちゃんと確認しておかないと、左右の敵にハサミ撃ちされることにもなりかねない。ダッシュで強行突破するよりも、先を読んで慎重な行動をとったほうが確実だ。

みだりに交戦することは避けて、道をふさがれるような場合や、背後が明らかに危険な場合だけに応戦しよう。



バーニア

バーニアボタンを押し続けるほど高くジャンプできるが、同時にバーニアメーターも減少していき、0になると降下してしまう。一定時間で回復するが、その間に敵からの奇襲を受けては、たまったもんじゃない。やたらに大ジャンプを使うのは避けたほうがいいだろう。



また、ジャンプしてから断続的にボタンを押せば、空中に浮遊した状態でいられる。攻撃や回避にうまく利用してほしい。くれぐれもメーターが0にならないように。

方向転換

ふつうのゲームでは、レバーを反対側に入れると、自機がすぐに反転するけど、このゲームはちがう。反転の操作をすると、マシンが180°転回の動作を行ってから反対側を向くようになっているのだ。そこまでリアルさを追求しているワケ。

この性質を知っておかないと、前後からの敵の対処に余裕が持てなくなってしまうので、よく頭に入れておいてほしい。

このゲームを手なずけられるかどうかの、大きなポイントのひとつでもあるのだ。



自機のコンディションに注意せよ!!

★

マイキャラはダメージ制。敵の攻撃を受けると、画面上のダメージメーターが上昇し、これがいっぱいになってしまうと破壊され、ゲームオーバーとなる。

しかしダメージは通常少しずつ回復していくので、敵との激戦で痛手を負った場合などは、ダメージの回復を待ってから先へ進むようにするといい。

なお、タイマーが0になると、ダメージメーターは少しずつ上昇を始める。こうなってしまうと、手おくれだぞ!!



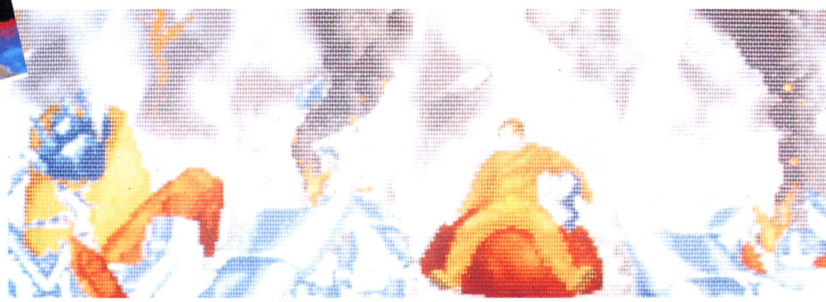
▲ダメージを避けつつ、慎重に進め！



◀オーマイガーッ、死んでしもうた



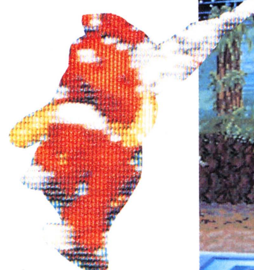
孤独な戦いに残るもの それはなんなのだろうか….



ゲームの目的は「進攻」。各ラウンドの最終地点まで到達すれば、そのラウンドはクリアとなり、タイムボーナスが加算される。ボスキャラというのは存在せず、とにかくマップの終わりまでたどり着けば、それでいーのだ。

４つのラウンドで１ステージが構成されており、２ステージクリアするとゲームエンドとなる。

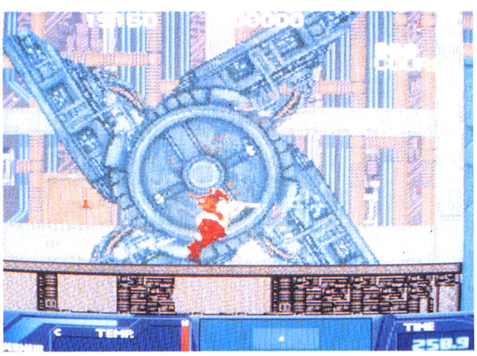
ポイントとしては、むやみにザコにかまわず、レーダーに注目しながら進んでいくこと。敵を少しずつ破壊しながら進み、敵のいない場所はイッキに走り抜けるのだ！





▼とにかく破壊だっ！

◀手っ取り早く倒せる敵から墜としていけ。マーカー移動を有効に使うのだ



▼風車地帯をぬけて…

◀巨大な風車のようなメカがバックで回る。『未〇忍者』を連想したのは僕だけ!?



▼さぁ、出口へ急げ！

◀出口は近い！　しかし最後まで油断はできない。敵が待っているかもしれないのだから

破壊する快感を味わう



▲ふっ飛ぶ敵メカ！　しかしこちらもかなりの痛手を負った。回復してから先へ進め!!

えんえんと続くマップ



▲最終ポイントはどこか……？　戦場での時間は、１分１秒が長く感じられてしまう

たちふさがる強敵たち!!



簡単には通してくれない



▲誘導弾に気をつけろ！　ダメージ大だ!!



▶高出力ビットコントローラーだ!



「世界」を味わうべし

このゲームのねらいはどこにあるのか……と考えてみた。ふつうのシューティングで味わえるような爽快感とは、またちがった楽しみがある。最近のＯＶＡによくあるような、独特の「世界」の楽しみだ。

破壊する快感と、被弾する屈辱。ただ撃っているだけでは勝てない、戦略性。さまざまな設定が、かなり煮つめられた作品といえるだろう。

パッと見はハデそうだが、やってみると展開は意外に地味だ。ビシバシタイプのゲームを予想している人には、向かないかも。

2ヶ月ぶりのごぶさたでしたっ！

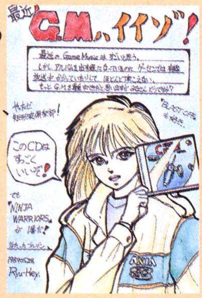
アーケードスピリッツ イラストコーナー

隔月恒例のイラストコーナーだよん。今月は少し古めのものも選んでみたぞい。

コミケに来てくれた皆さん、どーもでしたっ！



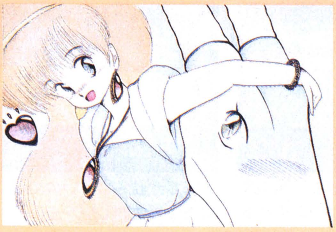
▲受験生ということで。勉強もガンバッテね。(奈良県・星野兎月)



▲GMが聴ける店が増えればね(石川県・Ryu-Hey)

▼敵もみーんなカワイイ(神巽妖魔導さまりも)





◀念のため『ドラスピ』だそうです(大阪府・STALK)

今月の特選



▶このコーナー初の組合せイラスト！　努力賞をあげましょう(奈良県・匿名希望)

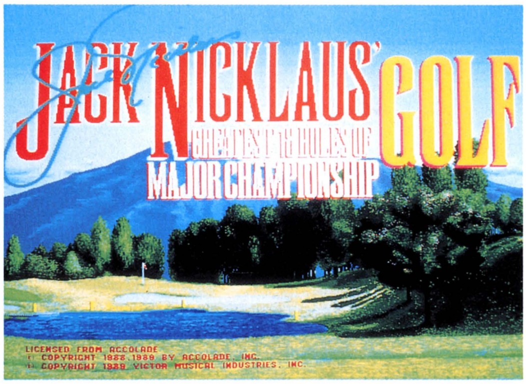
イラストは愛だ！

次回のこのコーナーは'90年１月号。一度に何枚も送るより、１枚にじっくり時間をかけてくれたほうが、載る確率は高いぞっ！「アーケード・スピリッツ」係までヨロシク。

X68000

年末の新作情報がちらほらと耳に入ってきた。まとまりしだいどんどん紹介するからね！

ニクラウスが厳選した18ホール



スポーツゲームといえば野球ばかりと思いがち。でもこれからは絶対これ！　大人のゲーム、ゴルフに挑戦しよう！

●ビクター音楽産業 ☎03-423-7901／8,800円（税別）

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップゴルフ

名門コースに挑戦だ



このソフトの目玉は、なんといっても名プレイヤージャック・ニクラウスが監修した３つのコース。英米の名門コースから特別にピックアップしてつくったオリジナル18ホールと、彼が設計した実在のふたつのコースを、自由にまわってプレイできるのだ。



▲選ばれるだけあってどのコースも個性的だ

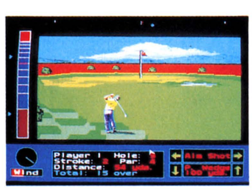
ティーショットからカップインまで

ショットのしかたは、動くバーを見ながらタイミングを合わせてスペース（マウス）を押すと、トップとインパクトの位置が決まるという、おなじみの方法をとっている。パッティングもこれと同じ。もちろん風やグリーンの傾きや、クラブ選びといったゴルフの基本要素はすべてそろっている。



▲フェアウェイに向けて全力のティーショット

おもしろいのは、初期設定でコンピュータとの対戦を選ぶと、最高レベルのニクラウスから、ゴルフを始めたばかりというカーリーまで、クセのある男女９人のキャラクターが相手をしてくれるところ。プロとまわって、各ホールの攻めかたを観察してみるというのもいいかもしれないね。



▲アプローチは慎重に。風の向きや強さは左下のゲージで見る



▲芝目が読みにくいのでパットはちょっと難しいかも



▲これはふつうのスコア。ほかにショット成績表がある

1989年度プロ野球最新データを使用

やじうまペナントレース1989

●ビクター音楽産業 ☎03-423-7901/予価7,800円(税別)

打って守ってという選手サイドと、試合中の采配をする監督サイドのひとり２役をこなしながらペナントレースを戦うＳＬＧタイプの野球ゲーム。

ゲームはスケジュールに従って130試合をおこなうペナントレース、ふたりプレーで楽しむオープン戦のふたつのモードで遊べるが、やっぱりメインはペナントモードだ。セ・パ両リーグ12球団から好きなチームを選んで走力、打撃などを鍛えて試合をし、リーグ優勝、日本シリーズへ。そして最後には大リーグ・オールスターチームとの対戦まで昇りつめていく。

テレビ中継のような球場アングル、捕球でのズームアップシーンなどはそのままに、グラフィック、サンプリングなどでロッパーらしさをだす予定だ。



▲これがメイン画面。きれいなグラフィックだ


▲試合の前に、まずは選手の能力をトレーニングするのだ！


▲どうやら有望な新人が入団したようだ。ラッキー!!


▲選手のデータは、きめ細かくインプットされているぞ

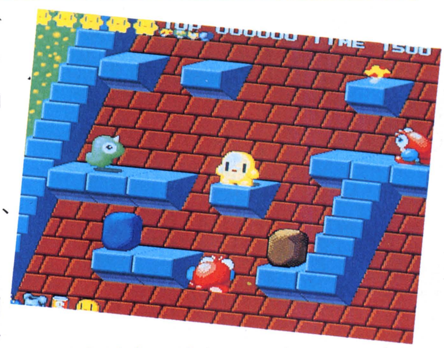
フラッピーⅡ

ブルースター復活の日

●デービーソフト☎011-807-6700/予価8,800円(税別)

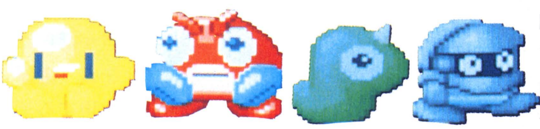
オオ、懐かしいと思ったひとも多いはず。敵キャラのエビーラやユニコーンを避けたり、ときにはキノコを投げつけて眠らせて、ブルーストーンをブルーエリアへ運んでいく単純明快なアクション＆パズルゲーム『フラッピー』が帰ってきた。

こんどの『Ⅱ』のマップは最大32×32ブロックとドーンと大きくなったし、グラフィックも３Ｄ処理で表情や動きがよりかわいくなっている。アイテムが９種類に増えたり、画面がフラッピーとともに４方向スクロールをしていくので、前作以上にスリリングな展開になりそうだ。こいつは楽しみだね。


▲３Ｄとなっておもしろさもパワーアップだ

５つのワールドに分かれた面は全部で50面。『フラッピー』ファンも、知らない人も両方楽しめるソフトです。

かわい～いキャラクターたち!!

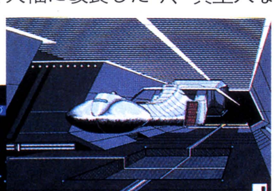


スターコマンド

●ヒューリンクス ☎03-590-2311/価格未定

宇宙は冒険でいっぱい

ＳＬＧのようなち密なデータと、ＲＰＧの成長・冒険ストーリーをあわせ持ったＳＦゲームとして評判の作品。98版と比べ、装備の買い物部分などを大幅に改良したり、異星人などすべてのグラフィックを描き直して生まれ変わる予定。


▲ロッパー版のグラフィックが早く見てみたいっ！



◀キャラクターを育てながら、宇宙空間を冒険だ！

※画面はＰＣ98版のものです

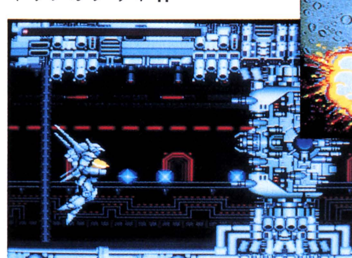
ナイトアームズ

●アルシスソフト ☎0956-22-3881/価格未定

3Dに再び挑戦!!

『スタークルーザー』を製作したアルシスソフトが、またも新３Ｄシューティングに取り組んでいる。画面は２Ｄと３Ｄの複合タイプで、２Ｄのスクロール画面に奥行きをミックスさせたこれまでにないグラフィックがグッド!!


▲追撃兵器「ナイトアームズ」のド迫力戦闘シーン


◀敵の新兵器「ステラ・スマッシャー」破壊が目的だ

MEGA DRIVE

超人気アクション・ムービーがゲームになってメガドラ登場。コレで気分はスタローン!?

メガドライブ



●セガ☎03-743-7447／10月21日発売／5,500円(税別)

ランボーIII®

S・スタローン主演の人気ムービーがアクションゲームになった。ファンのみならず映画ファンも十分納得できるほど細部にこだわってつくられているあたり、さすがはセガ、というところですね。

自らの肉体を武器として、ミッションを遂行せよ!

このゲームの目的は、ソ連軍に捕われたトラウトマン大佐を救出することだ。各ラウンドごとに与えられるミッション—指令—をクリアしながら最終目的を遂行しなくてはならない。マシンガンとナイフ、矢、時限爆弾などが使用することのできる武器だが、このうち無限に使えるのはマシンガンとナイフだけ。爆弾と矢は、敵を倒して補給しなければならない。立ち止まったままマシンガンのトリガーを押し続けると、"乱射"できる。ナイフは、射程距離が短いから使いにくいが、これで敵を倒すと高得点が得られるしアイテム（爆弾か矢）も出現するぞ。



▲自分がしかけた時限爆弾にまきこまれるな!!



▲各ラウンドごとに与えられるミッションを遂行するのだ



▲マシンガンはいいけど、爆弾と矢は、必要なときだけにしよう!!

Round 1 敵領土に侵入せよ!

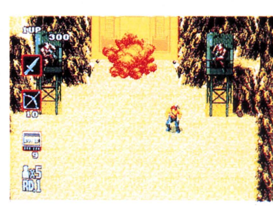
このラウンドでの目的は、敵領土への入口となっているゲートを破壊するコト。わりと簡単で短いラウンドだし、敵はトラックと兵隊だけだが、あなどってはいけない。ちょっとした油断が戦場では命取りになるぞ。ここでしっかり操作方法に慣れておくことが大切だ。とくに武器のセレクトを素早くできるようにしておきたい。やぐらの上の敵を倒すことができるのは時限爆弾だけだ。また、ジープやトラックはマシンガンはきかないが、矢を使えば破壊できるぞ。



▲アイテムが出現。Aは矢、Bは爆弾だ



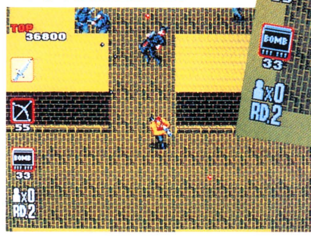
▲ゲートを破壊するには時限爆弾が便利だ。しかけたらすぐ逃げよう

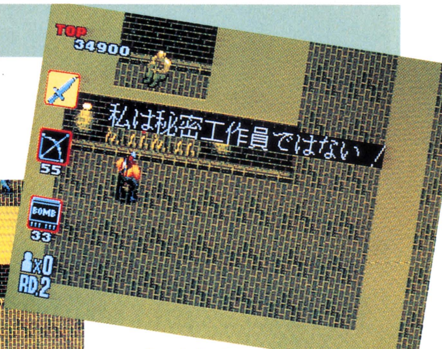


▲大爆発のあとには、キミの進むべきルートがあるハズだぞ

Round 2 行きはよいよい帰りは…？

このラウンドで与えられるミッションは地下牢から秘密工作員を救出して、無事に脱出することである。どちらの要素が欠けてもラウンドクリアはできないぞ。地下牢は迷路のなかにあり、秘密工作員ではない者も捕われている。やっとの思いで秘密工作員を見つけても、その牢から救出した時点で敵が時限爆弾をセットしてしまい、2分以内に脱出しないと地下牢ごと吹き飛ばされてしまうという凶悪なトラップがしかけてあるぞ。また、地下牢内でマシンガンを使うと音に気付いた兵士たちが集まってくるから武器選択は慎重におこなうようにしよう！

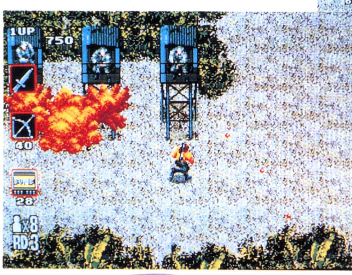

▼かなり複雑な迷路だよ

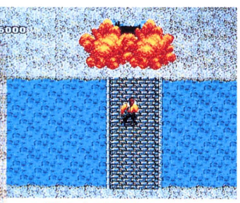


▲こういう大どんでん返しもあるんだ。がっかり

Round 3 ジャングルでの死闘

ここでもラウンド1と同じように、武器庫の入口であるゲートを破壊することによってラウンドクリアとなる。ジャングルでの戦い、というのがいかにもランボーらしいね。川あり小屋ありと、変化に富んでいるが、それだけに攻略は難かしいものになっているぞ。時限爆弾を使う敵キャラがいっぱい出てくるので、注意するように！




▲橋の上は狙われやすいので注意しなくては…

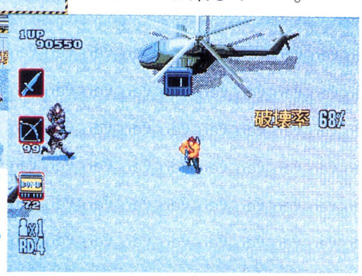
◀時限爆弾のムダ使いは極力ひかえよう！

Round 4 武器庫で大乱戦！

このラウンドの目的は、敵の武器庫にあるすべての武器を破壊することだ。画面上に"破壊率"が表示されるので、それを参考にしながら、武器庫を破壊していけばいい。

ここでは、時限爆弾がかなり有効なので、数多く持っていくようにしよう。なくなると苦労するゾ。このあともラウンドはまだまだ続くけど、それはプレイしてのお楽しみ……。


▲とにかく敵の数が多い！落ちついて倒そう

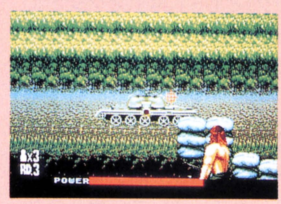


▶この大きなヘリをひとつひとつ破壊していくんだ

迫力のサブゲームで楽しんじゃおう！

奇数ラウンドの終りには、サブゲームがある。リアルなランボーがデカキャラを破壊するんだ。さすがメガドラだけあって、グラフィックの美しさに目をうばわれてしまう。ランボーがはちまきをギュッとしめるデモもカッコイイ。クリアしなきゃ、つぎのラウンドへは進めないぞ！


▶とにかくキャラが大きいから迫力！ なのだ


◀見とれていないでさっさと破壊しちゃおう

COMING SOON

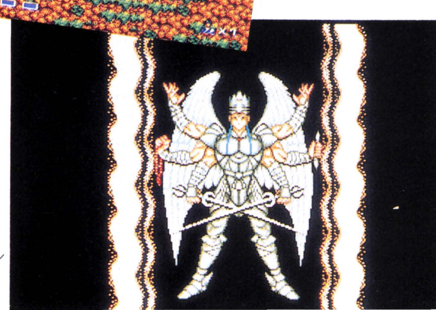
孔雀王2
幻影城

●セガ☎03-743-7447／1月下旬発売／6,000円(税別)

人気劇画のＯＶＡ『孔雀王２　幻影城』がゲーム化された。基本的には、前作と同じ横スクロールのアクションゲームで、全6ラウンド。1～4ラウンドではクリアするごとに術を身につけていくぞ。前作と同様、難易度は高いけど、おもしろ度はバツグン。詳しくは次号で紹介するよん♡


▲フッと背後に出現してくる敵。コワイぜ！


▼これも孔雀の術のひとつ。多芸!?


◀こんなに大きくても小ボスなのだ

Spirits Label

スピリッツ レーベル

今月のスピリッツレーベルは、久しぶりのGM一色！　光栄の新作情報からS.S.T.・矩形波倶楽部・ナムコ……と、秋の味覚よろしくオイシイ情報満載でお送りしてしまうのだっ！

ゲームミュージック

『提督の決断』GM発表！
さえる光栄サウンド!!

歴史ＳＬＧでおなじみの光栄から、新作『提督の決断』発表と同時に、なんとＧＭ集も発売されることになったのだ（この号が出るころにはすでに発売中）。



▲ＣＤ2,987円、ＣＴ2,678円。ポリドール

しかも作曲は、あの宮川泰氏。さらにアレンジバージョンは、東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団による白熱の演奏で、４楽章にわたる交響詩「提督の決断」を聴かせてくれるのだ。

国の命運をかけた重大な作戦が始まり、陸・海・空で激しい戦いが展開される。敗北・犠牲、そしてつかの間の休息――そしてまた戦いへと向かい、ついに勝利が訪れ、威風堂々と母港に帰港する――！　この一連のドラマを、オーケストラを通じて聴く人びとに語り、感動をもたらしてくれるのである。



▲宮川泰氏を迎えての新作発表会

光栄サウンドは、熱く盛り上がる！

熱く、そして静かにドラマを語る光栄GM

光栄GMラインナップ

ＳＬＧの傑作が、ＧＭでよみがえる！　すでに発売中のアルバムを紹介しよう。

①『信長の野望・戦国群雄伝』
②『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』
③『水滸伝・天命の誓い』
④『維新の嵐』
⑤『信長の野望・全国版／三国志』

いずれもハイグレードな作品ばかり。

①～⑤、すべてCD2,987円、CT2,678円
ポリドール



告知

「矩形波倶楽部」のスタジオライブだっ！公開録音なのだっ!!

10月22日(日)午後２時より、キングレコード第１スタジオで「コナミ矩形波倶楽部」がライブをやっちゃうぞ！

このライブに、コンプ読者５名様をご招待。「スピリッツレーベル・コナミ・スタジオライブ係」まで、急いで応募して!!

文化祭の季節はS.S.T.BANDでノッちゃおうぜいっ!!

S.S.T. BANDのライブのお知らせだっ！

11月２日（木）、東京・サウンドコロシアムＭＺＡ。

11月４日（土）、日大芸術学部学園祭。詳しい問合せは、
２日－03-496-1341
４日－03-972-2111(内・263)へ！

NEW DISK INFORMATION

秋です！　GMもオイシイ季節。じっくりひたってチョーダイ！

ナムコ・ゲーム・サウンドエキスプレス Vol.１「ワルキューレの伝説」

●ビクター音楽産業　ＣＤ 1,400円 ＣＴ1,200円

人気ゲームを１アイテム、完全収録したミニアルバムの第一弾。今回は『ワルキューレの伝説』を全曲収めているぞ。楽符やキャラ設定表などの付録もいっぱいで、値段的にも手頃でグッド。第２弾以降にどんなゲームが出るか楽しみだね。



SUPER SONIC TEAM S.S.T.BAND

●ポニーキャニオン　CD、CTとも2,500円

Ｓ.Ｓ.Ｔ. ＢＡＮＤの第３弾作品。今回はアレンジ５曲を新たに収録し、『ターボアウトラン』はカシオペアの野呂一生がアレンジ。オリジナル曲は『ターボアウトラン』『スーパーモナコＧＰ』など4作品を収録。



※表示はすべて税込価格です


©COMPTIQ by
KADOKAWA SHOTEN 1989
MIKA CHIBA
千葉美加
COMPTIQ NEW
IDOL DATA BANK
Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Chido Yano
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]

真鍋譲治の超興奮新連載 銀河戦国群雄伝 ライを
掲載の11月号は絶賛発売中!!



11

CALENDAR

SUN	10/29	12	26
MON	10/30 (勝)PCエンジン発売日	13	27
TUE	10/31	14	28
WED	1	15	29
THU	2	16	30 (勝)PCエンジン発売日
FRI	3	17	12/1
SAT	4	18	12/2
SUN	5	19	12/3
MON	6	20	12/4
TUE	7	21	12/5
WED	8 コンプティーク発売日	22	12/6
THU	9	23	12/7
FRI	10 (勝)ファミコン発売日	24 (勝)ファミコン発売日	12/8 コンプティーク (勝)ファミコン発売日
SAT	11	25 コミックコンプ発売日	12/9

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

IDBO25

千葉美加

今月の表紙は千葉美加ちゃんだ。ホリプロのオーディションでベストボーカリスト賞受賞。『電脳警察サイバーコップ』にも出演したんでみんなももう知ってるよね。10月21日にはファーストアルバム、『行くね』が発売になり、歌手としての活動も期待大なんだ！



ヴァリスII 優子インフォメーション
(P224➡)

IDOL DATA BANK

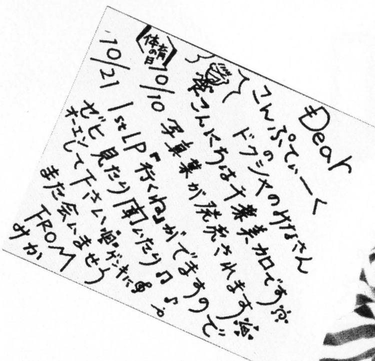
♡IDB024♡

美加ちゃんって不思議……。17歳らしいカワユイしぐさを見せるかと思えば、妙にイロッポイ表情を見せたりもする。よ～し、ほんとの素顔はどんなんか聞いてみっか！

人前ではB型。でも…
恋する乙女心は典型的A型

千葉美加





浮気したら、とことんチェイスしちゃいます

――10/12にファーストアルバム『行くね』が出るそ～で。

「はい。全10曲で、ロックやバラードなどをシックにまとめて一生懸命歌っています」

――バリ島での写真集も出るんだよね。

「水着姿が恥ずかしかったぁ！　スタイル保つためにお昼を食べなかったりもしたし……」

――う～む。苦労の結晶ちゃうわけやね。こりゃ正座して見なくては……

「いいえ。お菓子でも食べながら気軽に、写真集見たり、アルバム聴いたりしてほしいです」

――へいへい。ところで、美加ちゃんってB型ぽく見られがちだけど、ほんとはA型なんだって？

「はい。だから恋人なんかできたら、その人に一途になってつくしちゃいます。デートが決まったら、その瞬間からデートの当日まで、洋服とかバッグとか靴とかすべてそろえてずっと待っちゃいますね」

――おおっ！　かわゆいじゃね～のさ。

「それに、浮気は絶対しません」

――彼がしたら？

「う～ん、追跡します」

――刑事（デカ）じゃないっつーに……。

「彼の前でワイワイやっても、後で一人になって反省したりするトコも典型的A型でしょうね」

恋する気持ちはフツーの少女と変わりません

――理想の彼氏像ってヤツは？

「とんねるずの石橋貴明さん。おもしろくって、ワイワイやりながらも“オレの背中についてこい”的な感じがあるでしょ。結婚しちゃったけど、わた

Information

LP、写真集etc、みっかの情報コーナー

●レコード●10月21日に1stLP『行くね』が発売になる。全11曲でデビュー曲『BRAND NEW TOMOMRROW』も収録されているぞ。**●写真集●**バリ島で撮影してきた写真集が11月5日にCBSソニー出版から発売になるぞ。

●ファンクラブ●美加ちゃんのFC『MIKAN』が発足したよ。入会方法は、住所、氏名、生年月日、電話番号、職業を記入の上、入会金1000円＋年会費3000円を現金書留で〒153 目黒区下目黒1 2 5 ホリプロ友の会“MIKAN”係まで送ればOK。詳しくは☎03 490 2205（月～金）まで。**●学園祭●**早稲田大学の学園祭で美加ちゃんのライブがあるぞ。11月5日午後1時から11号館202教室で行われる予定で入場料は1200円（前売券は1000円）。詳しくは芸能音楽研究会☎03 5386 1462）まで。



▲1stLP『行くね』

Mika Live!



撮影・松田和弘

8月24日、六本木のノマドというお店で美加ちゃんのコンベンションライブが行なわれた。この日は10月21日発売のLP『行くね』の中から数曲を歌ったんだ。「お客さんが近いので緊張しました」ということだけど、カンロクは十分だったよ。

もしも…インタビュー



──もしも、お風呂に入ってるときに地震があったらど～する？
「実際、いつもお風呂に入ってるときは考えてます。だから、バスタオル巻いて逃げれる用意をしています。それから、ちゃんとガスを切っていきます」
──ふむ、感心な子じゃのう。では、もしも１億円もらったらど～する？
「恵まれない子供たちに半分寄付し、半分は宝クジを買います」
──う～む、善意と夢があっていいな。オレだったらソープの回数券を……。
「えっ!?」
──あ、いや……。も、もしも宇宙人と出会ったら。
「私の未来を占ってもらいたい。それから２～３年後の大きな出来事とかも知りたい」
──そしたら株に手を出せるぞ。
「いいですね。確実にもうけられる」
──やっぱちゃっかりしてるわ

しはまだまだ好きです！」
──はかない恋だ……。
「いや、離婚するかもしれない。そしたら……（一瞬口元がゆるむ）」
──おいおい、それじゃあ普通のファンの子と変わんね～ぞい。そんだば、次は理想のデートをきこうかな？
「空港に連れてってほしいです。夜とかロマンチックでしょ。もし車があるんだったら、夜の高速をドライブっていうのもいいな。そしてカーステレオからは『行くね』がかかるんです！」
──おおっ！　最後に自分の曲をＰＲするとはチャッカリしてんね。

撮影／岩瀬陽一
スタイリスト／藤野笛羽(VOICE)
ヘアメイク／矢野智度

Present

美加ちゃんからのプレゼントコーナー



▶ジグソーパズル　２名



▼サイン色紙　10名

美加ちゃんからジグソーパズルを２名、サイン色紙を10名にプレゼントするよ。ジグソーパズルは一度組立てたパズルの表面に美加ちゃんがサインを書いてくれたという愛のこもったプレゼントだ（もちろん当選者にはバラバラにして送るけどね）。応募方法は巻末のハガキに必要事項を記入して送ってね。締切は11月7日です。

iDOL Data Bank

みっかのデータをチェック＆データバンクしてしまおう！

IDB No.	IDB 025
本名	千葉美加(ちば・みか)
ニックネーム	みっか
生年月日	昭和47年８月７日
星座	しし座
血液型	Ａ型
出身地	岩手県
サイズ	身長158cm、体重43kg、バスト80cm ウエスト58cm、ヒップ80cm、足の大きさ24cm
趣味	スポーツ、帽子の収集、音楽鑑賞
特技	ピアノ、バレーボール
歌手デビューはいつ？	平成元年５月21日
ディスコグラフィ	「シューティング・スター」　('88.12.21) 「BRAND-NEW TOMORROW」('89.5.21)
ＴＶドラマ出演歴	「サイバーコップ」「花のあすか組！」 「ゴメンドーかけます」
CM出演歴	なし
どんな性格	明朗活発な女の子カナ？
自分の体で好きな所	目が好きです
自分の体できらいな所	オナカ、アシです…
好きなファッション	ラフなジーンズかな？
好きなスポーツ	球技（バレーボール）
好きな動物	ポメラニアン
きらいな動物	はちゅう類
好きな音楽	ポップス、ディスコサウンド、RAP
好きなアーティスト	小比類巻かほるさん、久保田利伸さん
好きな食べ物	しばうめ、ポッキー、たくあん、しろあん、ツナ
好きな色	茶、黒、赤、白
好きな絵	うみを描いた絵
好きな場所	うみと家のふとんの中
尊敬する人	マイケル・ジャクソン、バナナラマ
理想の男の子	やさしくてスポーツマンでたのしい人
きらいな男の子	フ・ケ・ツ
よくみるＴＶ	『とんねるずのみなさんのおかげです』、歌番組
好きな映画	ホラー（でもかくれてみます）
旅行したい国	セイシェル諸島
占いを信じる？	自分にとっていいのは信じます
初恋はいつ？	幼稚園
いちばん大切にしている物は？	帽子
愛読書	赤川次郎さんの推理小説
ライバルは誰？	自分の根気
弾ける楽器	ピアノ、キーボード
欲しい物	丸井のデパート、帽子、ファンのみなさん
キスの経験	え～、ないですよ～！
チカンにあったことは？	えっ、もうやだぁ！
結婚は何歳でしたい？	考えてません
コンピューターをどう思う？	信じるのはいいけれど頼りにしたくない

IDOL DATA BANK
IDOL DATA AVG

千葉美加の

デート必勝マニュアル

今回は17歳のきゃぴるんギャル千葉美加ちゃんとデートだ。彼女をうまく攻略できれば、キミはデートの天才といえるぞ。あるいはデート童貞でも、これからの見通しが明るくなる。今回は"マニュアル"というタイトル通り、デートの際のワンポイントアドバイスなんかもあるんで大いに参考になるぜ。



START!

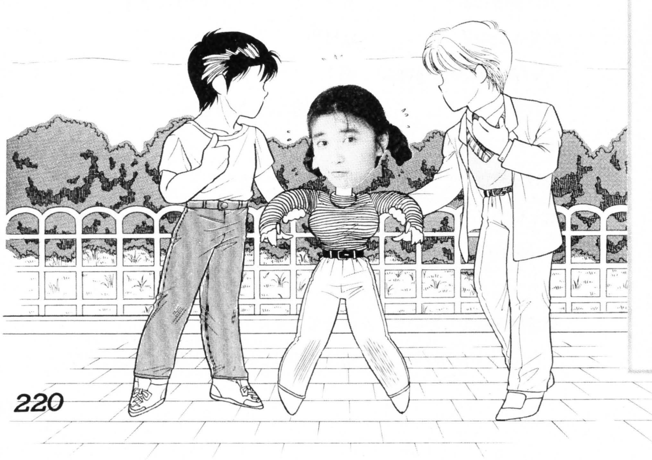
さてさて、キミはめでたくも美加ちゃんとデートすることになったんだが……待ち合わせをど～する？

●あまり人のいない小さな公園で待ち合わせをするのなら4へ。
●自分んちに美加ちゃんを迎えに来させるのなら7へ。
●美加ちゃんの家まで迎えに行くのなら17へ。

1

行き先が遊園地と聞いて、美加ちゃんは大喜び!! そう……女の子ってのは、いつまでたっても遊園地が好きなのだ。それに行ってみりゃあ、男だって結構楽しめるんだよね。今や遊園地のユーザーは子供からアベックへと移りつつあり、もう立派なデートスポットだ。でも、乗り物の選択にはちょっと注意が必要だ。そこでキミは……。

●メリーゴーランドや観覧車などのソフト路線中心なら18へ。
●宙返りコースターなどのハード路線中心なら21へ。



2

「キャッ！　決まってるう～！」美加ちゃんはラフスタイルが大好きなので、キミのファッションが気に入ったようだ。もしオシャレ好きだったら、こうはいかなかっただろうけどね。相手に対して服装を切り替えるのも大事なことだぞっ。さて、デートコースだが…。

●遊園地なら1へ。
●海なら22へ。

3

「まぁまぁ美加ちゃん。後でおいしい物おごってやるからきげん直してよ」そう言うと、美加ちゃんはニコッと喜びの表情になった。いやはや、女の子のきげんとるにはこの手に限るわさ。さて、いよいよデートだけれども、どこへ連れてってあげる？

●遊園地なら1へ。
●海なら22へ。

構成／竹下ひろし　イラスト／羽柴砂忍（ＫＫＦ）



4

なかなかいい選択をしたね。大きい公園じゃあスレ違いなんてこともありうるし、有名な場所は人でいっぱいだ。子供が戯れてるような小さな公園っつーのがベストなのかもね。ところで、待ち合わせ時間だけれども、キミは……。

●ピッタリに行くのなら14へ。

●約束の時間より30分以上早く行って待つのなら15へ。

5

美加ちゃんはなんにも言わない。オシャレして悪いことはないのだが、彼女の好みではなかったようだ。さて、デートコースだけど、どこに連れてってあげる？

●社会勉強にとピンク街へ行くなら7へ。

●ロマンチックに海へ行くなら22へ。

6

一生懸命ジョークを言うキミ。しかし、こればっかは努力ではなくセンスの問題だ……。あまりのつまらなさに、美加ちゃんはだんだんとシラケてしまった。そしてキミ自身も……。気分盛り下がり……。よし、気分転換に場所でも変えるか。10へ。

7

さっそくだけど、ゲームENDだ。そんなこっちゃキミは女の子に一生もてやしねえぞ。えっ？　男に走るからいいって？　まあ〜それもいいだろうけど、友だち減るよ…。とにかく、女の子には優しく紳士的に振るまうことが大切なんだぜ。

8

ハンバーガーショップに入るキミ「好きな物、なんでもオーダーしていいよ」「ほんと！　うれしい〜♡」美加ちゃんは大喜びでキミの好意にあまえた。17歳の女の子はこういう店が大好きなのだ。なんたって気軽におしゃべりしながら、気取らずに食べることができるからね。だから、へたに高級レストランなんかに入っちゃうと、かえってハズしちゃう可能性の方が高いのだ。女の子を食事に連れていく場合、ミエを張ったり凝ったりするのはやめて、ファーストフードのような簡単な店に連れていくようにしような。評定Xへ。

9

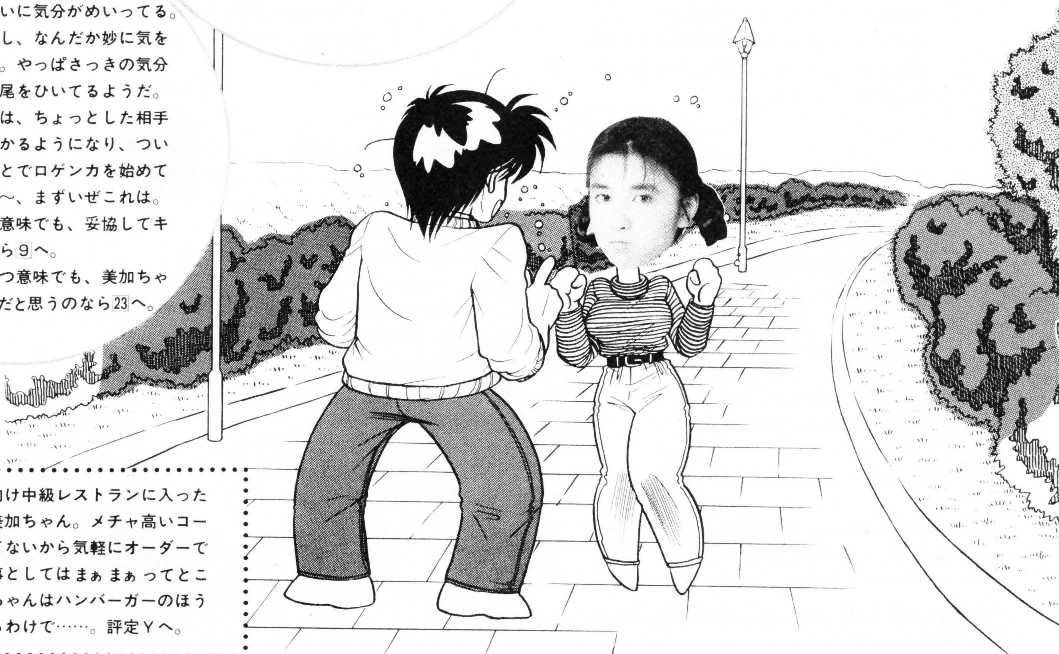
美加ちゃんはムッとしている。そして「なぜ、片一方の人だけが謝ったりするの！　お互いが悪いはずよ」と言ってきた。確かにその通りだ。キミもそれは分かっていたはずだ。だが、しょ〜もない意地や考えがふたりの関係をギクシャクさせてしまった。そして気まずい雰囲気のままデートは終わった……。反省しても後の祭り。評定Zへ。

10

なんか……お互いに気分がめいってる。話もはずまないし、なんだか妙に気を遣い始めた……。やっぱさっきの気分の盛り下がりが尾をひいてるようだ。そのうちふたりは、ちょっとした相手の言葉がひっかかるようになり、ついにはささいなことでロゲンカを始めてしまった。いや〜、まずいぜこれは。

●きげんをとる意味でも、妥協してキミから謝るのなら9へ。

●男の威厳を保つ意味でも、美加ちゃんが謝るべきだと思うのなら23へ。



11

ヤング向け中級レストランに入ったキミと美加ちゃん。メチャ高いコースなんてないから気軽にオーダーできる。デートの食事としてはまぁまぁってとこかな。でも、美加ちゃんはハンバーガーのほうが好きだったりするわけで……。評定Yへ。

12

ふたりは冷静になって、もう一度話し合いを始めた。そして、つまんないことでケンカしたことに気づき、キミも美加ちゃんに「ごめんね」と謝った。う〜ん、これで和解成立。仲直りの記念にディナーでもごちそうしよう。

●ヤング向けの中級レストランに行くのなら11へ。

●仲直りの記念なので、高級レストランに行くのなら19へ。

13

美加ちゃんはキミの腕にしがみつき「今はわたしが恋人よ」と言ってきた。うおお〜！　かわゆいじゃねえか！　キミはうれしくなって「もちろんさ」と答え、ディナーをおごってやることにした。

●ディナーといっても、ファーストフードに連れてくのなら8へ。

●ヤング向けの中級レストランに連れてくのなら11へ。

※このゲームは美加ちゃんからのデータをもとに作られています



14 そしてキミはいそいそと約束の公園へと向かうのだが、やたら信号にひっかかったり、道路工事に巻きこまれたりで10分以上も遅刻してしまった。すでに来ていた美加ちゃんはちょっぴり怒っているみたい。
●おごってきげんをとるのなら3へ。
●「ゴタゴタ言うな」と居直るのなら20へ。

15 30分前に公園に着いたキミ。ちょっと早すぎる気もするけど、トラブルに巻きこまれて遅刻するよりはましだ。デートに女の子を待たすのは絶対のタブーだかんね。だけど、かんじんの美加ちゃんが20分も遅刻し、何やら言い訳をし始めた。
●許さないのなら20へ。
●許したげるのなら26へ。

16 「ふ〜ん、あの子とつき合ってたの……」美加ちゃんはさめた目でキミを見て言った。でも、そんなことぐらいでシットに狂うような美加ちゃんじゃない。だから言葉とは裏腹に気にはしていない。だが、ここはメシでもおごってきげんをとろう。
●ファーストフードのお店に連れていくなら8へ。
●ヤング向けの中級レストランに連れていくのなら11へ。
●ちょっと値が張るが高級レストランに連れていくのなら19へ。

17 キミは勇んで美加ちゃんの家まで迎えに行った。美加ちゃんはうれしそうに二階の窓から手を振ってくれている。「待ってて！　今行くからあ」なんて幸せそうな声。やっぱ女の子って、迎えに来られるのがうれしいみたいね。よく、女子高・女子大の校門の前で、彼氏ふぜいのヤツらが車で迎えに来る光景を見かけるけど、女の子にとってはまんざらじゃないんだよな。この行動パターンはおぼえといて損はないぞ。さて、キミの服装だが……。
●Tシャツ&ジーパンのラフな恰好なら2へ。
●ネクタイ&ジャケットのオシャレなら5へ。
●上半身ハダカなら7へ。

18 キミはムードがあるだろうと思ってソフト路線を選んだのだが、美加ちゃんはまるで浮かない顔してる。美加ちゃんのような明るく元気な女の子には、ムードよりスリルのほうが良かったみたいだ。う〜む……はずしちまったぜ。キミたちは気分盛り下げで遊園地を出るハメに……。10へ。

19 コース4000円の高級レストランの前に来たが、美加ちゃんはあんまり気がすすまないようだ。「いやなの？」と聞くキミに「ううん。無理してこんなところで食べるより、そのお金で映画でも観るほうがうれしいな」と美加ちゃんは答えた。う〜ん、そうだよな。ＯＬやキャバくさい女子大生なら喜ぶかも知れないけど、フツーの17歳ぐらいの女の子には歓迎されないよね。4000円もあれば学割でロードショーが３本楽しめるわけだし、こりゃいい勉強になったわさ。評定Ｙへ。

20 キミは美加ちゃんに強気の態度でのぞんだ。ここで男の威厳を見せとかないと、なめられると思ったからだ。だが、キミは調子に乗り過ぎて、必要以上に美加ちゃんを責め過ぎた。おかげで美加ちゃんは怒って帰ろうとする……。
●おごってきげんをとるのなら3へ。
●男に逆らうなんて生意気なのでビンタくらわせるのなら7へ。

21 キミはしょっぱなから美加ちゃんを宙返りコースターに連れてった！　でも、美加ちゃんはキャーキャー言って大喜びしてる。女の子ってのは怖がりのくせして怖い物が大好きという不思議な習性を持っている。きっとスリルの後の快感がたまんないんだろうな〜。へたにメリーゴーランドなんかに乗せなくて良かったよ。いくらメルヘンがあるといっても、ああいうので喜ぶのはお子様ぐらいだからね。とくに美加ちゃんのように元気いっぱいで、遊園地大好き少女を自認する女の子には、ド派手でハードな物が喜ばれるのだ。だからほら、美加ちゃんはキミの選択のうまさにご満悦って顔してる。やったじゃねえか！　気分も最高に盛り上がったし、遊園地を出て次に行くか！　25へ。

22 海に着いたふたり♡　海ってのは女心をウットリさせるにゃ最高の場所だ。実際、美加ちゃんも少しムードに酔ってるようだし、だが、ここには遊ぶ物が何もない……。美加ちゃんひとりが気分に浸っても、キミがイライラするばかりだ。ここはひとつ会話で場をつくるしかないみたいだ。ジョークなんかが最高なんだが……。
●ジョークは苦手だが、なんとか努力してみるのなら6へ。
●ジョークは得意なのでおまかせ！　というのなら24へ。



23

キミがムッとしていると、そのうち美加ちゃんのほうが頭を下げてきた。「ごめんね……」あまり感情のない声でポツリと謝る美加ちゃん……。顔を見るって〜と、ちょっぴり不満そうな表情をしている。

●「わかりゃいい」と偉そうに言うのなら9へ。

●納得いくまで話し合ってみるのなら12へ。

24

「アハハハハ!!」キミのジョークに美加ちゃんはおなかを抱えて笑いころげた。海に連れて来てもらったことでムードを味わえ、おまけにゲラゲラと笑わせてもらい楽しくさせてもらったことで、もう美加ちゃんはキミのことが大のお気にになったようだ。やったね！　よし、気分も盛り上がったところで場所を変えよう。25へ。

25

気分最高で街を歩いているキミと美加ちゃん。このままいけばナイスなデートになりそうだ。と思いきや、向こう側からひとりの女の子が歩いてきた。よ〜く見ると、ゲゲッ……以前つき合ってた彼女ではないか！　もう別れてしまったとはいえ、なんとなくバツが悪い。ましてや美加ちゃんは、ちょっとヤキモチやきのところがあるし……。彼女が知らんぷりしてくれれば問題はないのだが、「あっ、久しぶり。あら、新しい恋人？」なんて言って通り過ぎたもんだから大変だ。美加ちゃんはふたりの関係が分かったらしく、ちょっぴりムッとした。さあ〜、美加ちゃんはどういう態度に出るだろうか？

●キミにしがみついてくると思うなら13へ。

●いやみを言われると思うなら16へ。



26

「あなたが気に入ってくれそうな洋服を選ぶのに時間かかっちゃって、それで遅れたの」と美加ちゃんは言う。こんなこと言われたら、たとえウソでも許しちゃうよな。だいいち男は寛大でなくてはいかんし。さて、デートコースだけど……どこへ連れてってあげる？

●遊園地なら1へ。●ピンク街なら7へ。

評定!!　〜キミのデートのエスコートチェック〜

あなたって、なかなかのデート上手ですね。もうかなり経験豊富じゃないのかな？　それとも、まだデートしたことないっていうのなら、これはすごい才能ですよ。あなたとデートできる女の子は幸せでしょうね。ま、ひと言で言って、あなたのうまさは、常に相手の女の子の立場に立って行動してるってことです。我を通す男の子が多いなかで、あなたは思いやりのある素敵な人です。これからもがんばって!!



まぁまぁ楽しいデートでした。あなたは結構デート慣れしてるって感じでしたよ。もし、これが初めてのデートだなんていったら、あなたの先が怖いですね。超フェミニストのプレイボーイなんかになっちゃったりして……。へへ、そんなことないか。あなたに足りないのは、相手の行動パターンを読めないことかな？　でも、それって難しいことだし、今のあなたでも十分素敵だとわたしは思いますよ。



あらあらあら……。悲惨な結果に終わっちゃいましたね。別にケンカ別れしたわけじゃないからいいものの、これからのことを考えるとねぇ〜……。あなたが悪い人でないことは分かってるんだけど、ケンカしたときの対応の悪さがチェックポイントですね。女の子の心理は複雑だから、男の人が謝ればすむってものじゃないし、また女の子にだけ謝らせるのもどうかと思います。今度からは駆け引きを考えてみてね。



IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

BRAND-NEW TOMORROW

作詞／田口　俊
作曲／VAX POP
編曲／淕　邦彦
歌　／千葉美加

```
BRAND-NEW TOMORROW    チバ ミカ
T140@13L4O5R4A-G-D-8E-G-1R8
A-G-8A-8B-8B8B-8A-1R8A-G-D-8
E-G-1R8A-G-8A-8B-8B8B-8A-1R4
R1E-E-G-A-8G-F-E-8F-E-8C-1R1
E-E-G-A-8G-F-E-8F-E-8C-C-8
E-8D-1R8R2E-E-G-A-8G-F-E-8
F-E-8C-1R1E-E-G-A-8G-2B-8>
C-<B-8A-1R8R2E-2D-C-8G-2.R8
A-8B-8>C-<B-8A-G-E-2.R4R8A-2
G-F-8G-2.E-8E-8F-8E-8D-1R2R4
R8E-2D-C-8G-2.R8A-8B-8>C-<B-8
A-G-E-2.R4R8A-2G-F-8G-2.E-8
E-8F-8E-8D-2D-8D-8E-1R4R8A-
G-D-8E-G-1R8A-G-8A-8B-8B8B-8
A-1R8A-G-D-8E-G-1R8A-G-8A-8
B-8B8B-8A-1R1
$
```

お知らせ
アイドルデータバンクの情報と上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名（88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代)を送金してください。

＊Brand-New Tomorrow
もう涙をふいて
新しい笑顔を見せて

届かないその夢に
力つきたあなたの背中
傷ついた少年は
大人へと旅立つ
全てをかけた季節を
私は知ってるわ
痛みはきっと素敵な
輝く思い出に変わる
＊＊Brand-New Tomorrow
ねえ駆けだそうよ
新しいあなたの明日へ

負けることを認める
その勇気を信じて
足跡風が消しても
私は忘れない
あなたが教えてくれた
ときめき誇りたいずっと
Brand-New Tomorrow
ねえ見つけようよ
新しいあなたの未来
＊Repeat
＊＊Repeat





ヴァリスⅡ 優子 インフォメーション

●《"優子"がやってくる》レポート ATミナミ電気館

8月24日に東京・秋葉原のミナミ電気館で日本テレネットのイメージガールの麻生優子ちゃんも交えてのゲーム大会が行われたんだ。これはヴァリスⅡ発売記念のイベントで当日は会場に集まってくれたファンと一緒に「どんけつゲーム」をやったりとにかく楽しいイベントだったぞ。優子ちゃんも「たくさんの人と出会えて嬉しかった」ということだ。



▲ゲーム大会ではひとりひとりと握手をしてくれた優子ちゃん。みんな照れくさそうに握手をしてみたい



▼右のMCのお姉さんはビデオ『ヴァリスCLUB』(日本ソフトバンクより発売中)にもレポーターとして登場しているんだよ



▶台本に目を通す優子ちゃん。アドバイスしてるのはテレネットの西澤さん



ホットライン レコーディングレポート

03-268-1268
045-784-2800

日本テレネットではユーザーホットライン（テレフォンサービス）を開設しているんだけど、このホットラインの声の主はなんと優子ちゃんだったのだ。まだ聞いたことないという人はすぐに上の番号に電話してみよう！



▶会場には雨にもかかわらず大勢のユーザーが集まってくれたんだ！

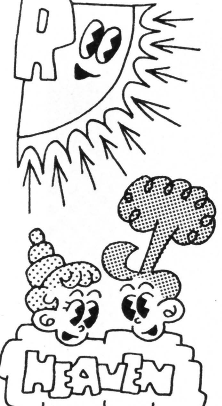


ひろばのコーナー

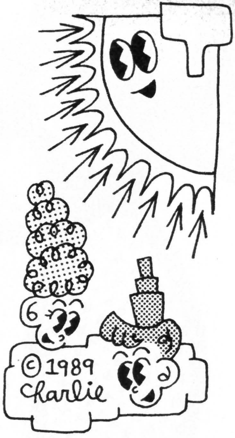


TABLE OF CONTENTS

ADMISSION FREE



READERS' TALK GRAPHIC GUERRILLA



やーっと、暑い夏も終わりましたが、やっぱりなんかさみしい気分。ぐすん。秋こそ長期計画で休んでみたいなー。うそ、うそ。

＊今月のひろコ賞＊



あっという間に終わってしまった夏……。ひろコもなにもないままに秋を迎えました。しかし、そうです。未来に希望を託して生きましょう

◀神奈川県　零紀さむすクン

▶兵庫県　高島　大クン

お月見の季節です。この間占いで余命20年と言われた私ですが生きてるうちに月へ行ってみたいものです





◀千葉県　斑々浴衣クン

確かに末亜嬢の人気はかなり大きいようであります。

浴衣クン、この本をお友達にお見せして、末亜ファンを増やす努力することを私も祈っています。

全国の少年少女の願いでしょうか

from READERS



どじ話

R 去る4月、みごとボクをおいて、ひとりでさっさと大学生になった友人某に麻雀を教えたところ、大学が夏休みになると、「徹マンやろうよ」と、いたいけな浪人生のボクに迫って来てたいへん困っています。そりゃ麻雀を覚えたての頃ってそんなものですが……。どうか日頃、不良編集者とのつき合いの深いひろコ様、この魔の誘いから逃れるよいお知恵をお貸しください。おねがいします。

静岡県　奥田恒之

H そーですねー。ひろコは誰からも誘われないためわからないのですが、恒之くんの代わりにお母さんに麻雀に参加してもらっては？

R プールで「キミたち中学生？」と声をかけたら、「20歳です」と返事が返ってきた。その日は家に帰って目薬をさした。ホントです。

大阪府　澤井孝明

H おとなっぽい少女、子どもっぽいおばさん……。ふつうが一番です。

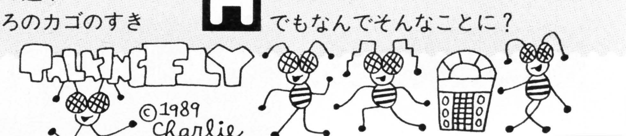
R 部活で学校へ行く途中のできごと。自転車の後ろのカゴのすき間からカサが落ちそうなので、こぎながら直して正面を向くと、5ｍぐらい先に公園の壁。ブレーキは雨のために滑ってきかない。まだ、その時ふっとんで溝に落ちた時のキズが、左腕、左もも共に残っている。

福岡県　次木熱河

H 雨の日にはとんでもないことがよく起こります。私もよくころびます。

R 友人Ｈが犬の散歩をしていたらいきなり後ろから肩をつかまれ、殴られたそうだ。　青森県　成田浩幸

H 悲惨。散歩してただけなのに。でもなんでそんなことに？





▲大阪府　千里太郎クン

日焼けのあとの皮をはぐのって楽しいよねー。ひろコは自分のだけではもの足りなく、まわりのみなさんの皮にまで触手を伸ばしています



◀山口県
FARクン

お姫様と聖職者。ひろコはやはりお姫様になりたいな。いろいろ大変そうだけど



▲東京都
LANCEクン

まあ、なんてメルヘンな絵なんでしょ！　ひとつひろコもお星様欲しい



▶埼玉県　槻島たかやクン

『MADARA』の宣伝をしてくれてどうもありがとう。あなたのおかげで売上が何%か伸びたはずです！　また来月もお願いします

▶神奈川県
はいいろきん
ぎょクン

ひろコは季節の変わりめがいつも好きなの。2つ分季節がはいってるからね。欲ばりなのかな？



▶茨城県　剣
Kenクン

んー。すごい構図。
これ横位置でよかったのかな？　えっ違う？





◀埼玉県　輝橋竜史クン

20歳ぐらいって、もっとも年齢を意識するのかも？　30歳を過ぎると開き直れるらしいですが……。早く老眼になりたい近眼のひろコです

▶富山県　D．W89クン

うお！　強そうだな。ところで富山県の「風の盆」というのは有名ですね。ひろコもいつか見てみたいと思っています



キミのまわりのジャンキーなやつ

R ボクのおじさん(34歳・独身)のことです。彼は常日頃から奇癖の持ち主として知られています。つい最近もマンションの鍵(カード式)をなくし、それが大家さんに知れると、罰金1万円を徴収されるので、なんと窓から出入りしています。とにかく泥棒とまちがわれないために、部屋にはいるとすぐ灯かりをつけるそうです。

彼の部屋が1階だったのは不幸中の幸いというのでしょうか。

東京都　山田　明

H そのおじさんの奇癖に非常に興味があります。追跡調査を続けてください。

R うちの高校のホラ吹き柔道教師を紹介します。まず、「先生は万里の長城から落ちたが受け身を習得していたため、無事だった」。ふつうは死にます。次に「先生は100mを10秒台で走るので○○君と競走して200m差をつけました」。不可能です。「プールサイドから砲丸を投げてブタ小屋の屋根をこわしました」。距離は200m近くあります。「32ビットのコンピュータができれば鉄腕アトムが飛ぶぜ」。すでに開発されています。はっきり言って彼と話をすると疲れます。

大阪府　出口誠治

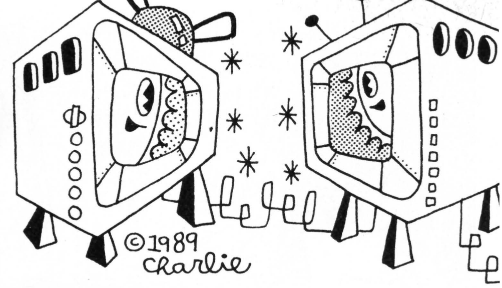
H 冗談と本気の区別がつきにくい人っていますよね？

R 親に内緒でイケナイ本をためこんでいたKはそれを自慢していたが親に廃品回収に出されてしまった。かつての明るさは消え、いつも泣きそうだ。

滋賀県　小笹憲彦

H 不幸って突然、音もなく忍び寄ってくるものなのね。

超感覚比較文化論



世の中に比較の対象数あれど、やっぱり今いちばんのトレンドっつったらこの人たちバンド野郎を置いてほかにない！ そーゆーわけで今月は男バンvs女バンの徹底研究だ!!

インディーズバンド女の子VS.男の子

女の子チーム

男の子チーム

P.C（プリティキャッツ）



全員専門学校の同級生で20歳。ヘビメタの要素をとり入れたプリ＆プリのよーなおちゃめなバンドが目標かな♡

●代表
粕谷チエ実さんの回答
（写真右）

①ダンキンドーナツ２コ＋ミルク②３万円③2500円④してます。不定期だけど花屋さんで⑤埼玉県川口市の自宅でーす⑥もちろんプロ！　がだめなら、バンドやってる彼氏と結婚♡⑦ヘレンケラー⑧楽しくていいんじゃない。音楽やってる人がヘンな目で見られなくなって…⑨「イカ天」にダサい女バンが出る!!女バンがみんなああだと思われるのがイヤ！⑩頑張ろーね⑪うーん、さぁ…おばさんにはなってない⑫バンドやってて１本筋の通ってる男らしい男だーっ!!

ゴルゴ14（フォーティーン）



グラムロック命！マーク・ボラン神様!!の４人組。都内のライブハウスに最近ちょっぴり出演したりしている。

●代表
山崎晴彦さんの回答
（写真右）

①吉野屋の牛丼と生玉子②５千円ぐらい③264円④ときたま肉体労働。おとといはメンバー全員でテレクラのビラ配り⑤江戸川橋の家賃２万のアパート⑥プロです⑦マーク・ボラン!!⑧ブームはブーム。関係ないね⑨世の中の不条理関係全般です⑩可愛い子ならヘタクソでも許されるのでうらやましいが、ブスったれはカワイソーである⑪エライ人になっている⑫金持ちでなんにも知らなくて、おいらが遊んでてもバンバン金を貸してくれるよーなすごい美人の子

〈質問内容〉

２組にきいた内容は次のとおり。①今朝食べた物は何？　②１カ月のおこづかいはいくら　③現在の所持金　④バイトしてますか　⑤住んでる場所は　⑥将来の夢は何でしょう　⑦尊敬する人　⑧現在のバンドブームについてどう思いますか　⑨最近の怒りをどうぞ　⑩男の子バンド（女の子バンド）について何かひとこと　⑪５年後の自分はどうなってる？　⑫好きな異性のタイプ
以上12項目でした。さてお答えは!?

女の子バンドは男の子バンドの連中に比べると何かと金がかかるんだそーだ。もちろんそれは衣裳代である。とくに男の中に女１人より、女ばっかりのバンドのほうがそれは激しいのだという。そんなこんなで女の子バンドの人たちはけっこう自宅通いの人が多いのね。それで自宅からすっとんだカッコして出てきても、最近の親は寛大なのだ。「まーウチの娘もちょっとヘンな子でねェ、ホホホ」なんちゃって。どこか優雅な趣味ってかんじで人生楽しそうだ。

バンドやってる男の子は、どこか人生やさぐれている……これが結論。まぁ本人の人格の問題もあるんでしょうが、「バッカヤロー！大人なんか汚ねえぜ、教科書捨てるぞ、ガラス割るぞ!!」のような尾崎豊的反抗心と、「けっど一せおいらはハミ出しもんよ」のような哀しみのカッコつけがほどよくミックスされて、何とも言えないいい味を出してると思う。健康的な女バンに比べて、真剣なだけにやさぐれちゃう男バン……やっぱテレクラのビラ配りが悪いんでしょうか。

寸評



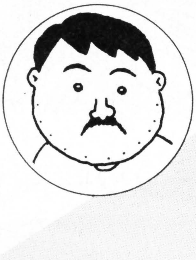
小田嶋　隆

実は、オレも昔、バンド野郎だった。オレは、「指を３本しか使わない奏法」で武道館を目指していた。

オレは、曲も書いた。詞も書いていた。冷汗も、油汗も、マスも、たっぷりとかいた。でも、バンドをやっていてオレが一番かいたのは、恥だった。畜生！

なるにはシリーズ

ライターになるには



ビショップ小峯氏

26歳・東京都墨田区出身。本誌では超有名人。趣味はなし。多忙ゆえ夏も無休で働くという悲惨な生活を送っているそうだ。

●現在のポジション
ゲーム業界をウロつくフリーライター。主にコンプやマルカツで仕事をしている。

●どうやってチャンスをつかんだか
「仕事ください」と言って、マルカツファミコンの編集部に転がり込んだ。

●今の仕事のおいしいところ
ゲーム好きなので、いろんなゲームをタダでプレイできるのがうれしい。

●仕事がイヤになる時
イヤになったことはない。サボりたくなるのはしょっちゅうだけど。

●夢は？
空を飛べるようになりたい。そうすれば、悩みなんてなくなるだろうから。

中学や高校のときの友人と、ひさしぶりに会う。「いま何やってんの」と聞かれ、「ライターだよ」と答えると、かならず、何だそりゃ？　という表情が返ってくる。ライターがどんな職業か、まだまだ一般には知られていないようで、ワタシはそれがちょっぴり悲しい。

最近の悩みのタネは、運動不足。月に1〜2度、編集部のみんなと草野球をやっているけれど、ちょっと走ったぐらいで息があがってしまう。こうなったら、鉛をしこんだエンピツ持って仕事して、カラダを鍛えようかな……。

●求人情報●

アシスタントを雇うほど忙しくないので、求人はしてません。ライターになりたいと思う人は、自分が書いた文章を友達に読んでもらって、主旨がわかるかどうか批評してもらいましょう。誰が読んでも意味の通る文章を書けることが、プロの条件です。また、投稿なども積極的にやりましょう。

大江戸裏ワールド



中野 豪



文庫と私　中野　豪氏の巻

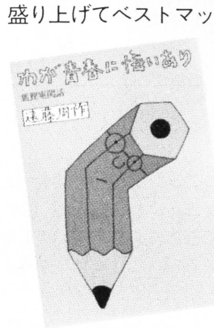


なかの・ごう　イラストレーター兼漫画家。34歳。大阪府の出身。GO！　さんの活躍ぶりはご存知のとおり。忙しくて夏休みが取れなかったため、秋にタヒチへ行く予定だ。名著『交番の裏は闇』シリーズも近日発売。

最近では読書をすることもほとんどなく、妻に「また漫画ばっかり描いて」と笑われている私にも文庫本を読みふけった時期があった。浪人時代である。

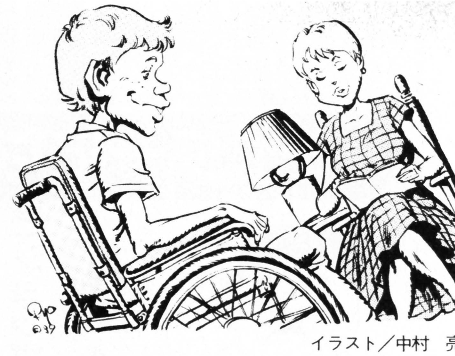
予備校の退屈な授業に飽きると、私はよくデパートの書籍売場に行っては時間をつぶし、文庫本を1冊買うと何だかその日の仕事をやり終えたような安堵感を覚えていたものだった。当時よく読んだのが遠藤周作氏の『狐狸庵シリーズ』である。そりゃ私だって松枝蔵人氏のように『カラマゾフの兄弟』なんてのを思い出の1冊として世間に披露してみたい。みたいが私はそういう本は読まなかった。遠藤周作だった。それも『沈黙』などではなく、『古今百馬鹿』や『ぐうたら生活入門』や『現代の快人物』だった。この中に遠藤氏がぐうたらな浪人生活を3年も送った後、志望の医学部には入れず文学部に入って父親を激怒させる話があった。私はまだ一浪だしこんなにぐうたらでもない。安心した。と同時にそんなぐうたらな人間の本を買ってさらにそのぐうたらに手を貸している自分に気がつき唸った。「こりゃええで」。

今もくすぶる「印税生活への夢」が芽生えたのはまさにこの時であったと思う。もちろん氏の冷たくも優しい人間観察にも大きな影響は受けたが、当時の私は、ただただナマケモノのような暮らしに純粋に憧れる脳天気な少年だった。和田誠画伯の手になるシンプルな装丁もぐうたらムードをいっそう盛り上げてベストマッチなのであった。



◀『わが青春に悔いあり・狐狸庵閑話』遠藤周作著
角川文庫　340円（税別）

EXCITING LIBRARY
★BOOKS REVIEW



イラスト／中村 亮

カリプソ



▲ハヤカワ文庫
520円（税込）

E.マクベイン著

黒人カリプソ歌手のキング・ジョージが、コンサート帰りに弾丸に撃たれて死んだ。そしてその4時間後、黒人の売春婦が黒ずくめの人物に射殺された。一見、通り魔の犯行に見えるこのふたつの殺人には驚くべきつながりが！　おなじみ87分署シリーズの最新作。

燃える瞳のメル－聖刻の書①－



▲角川文庫
430円（税込）

渡邊由自著

はるか昔、紙ではなく、パピルスが使われていた頃、ギプト王国の王女メルは、父の愛に包まれてすくすくと育っていた。このメルこそ後のエジプト王朝最後の王女クレオパトラ。美しく聡明な16歳の王女メルに、魔術師率いる黒い影が忍び寄る…。３巻同時発売！

魔動王グランゾート①

広井王子著

西暦2035年、月はレジャーランドと化し、定期シャトルが毎日運行していた。

メチャクチャ明るい少年大地は商店街の福引きで月旅行を当て、ひとりで月へやって来た。耳なが族と邪道族の争いに巻きこまれた大地は自分の内の魔動力に気がつく。大地大活躍の巻。



▲角川スニーカー文庫
430円（税込）

維新の嵐ハンドブック



▲（株）光栄
1860円（税込）

シブサワ・コウ編

人気のＳＬＧ『維新の嵐』の攻略テクニックを満載した唯一の解説書。次から次へと登場する人物やマップの紹介も充実しているので、ゲームをプレイ中に開いてデータを参照できる。

ゲームの歴史的背景も詳しく説明してあり、読み物としても楽しめる。

MOTHER



▲新潮文庫
440円（税込）

久美沙織著

大ヒット・ファミコンＲＰＧの完全小説版。

母性愛あふれる不思議少女アナは、ケン、ロイドとともに地球の危機を救うべく立ちあがる。世界中に散らばる８つのメロディを探すため旅に出た３人に忍び寄る魔の手。彼らの未来は !?

ニューヨーク編集者物語

D.ウェストレイク著

雇われ作家（？）のトムは個人的な事情から財政難におちいり、ある壮大な企画を思いついた。S.キングやN.メイラー、S.スピールバーグなどあらゆる有名人に原稿を依頼してクリスマスブックを作ろうというのだ。作家の彼が編集主幹！　業界ドタバタコメディーだ。



▲扶桑社
500円（税込）

先江進文庫㉙
読書する女



◀レイモン・ジャン著 新潮文庫 320円（税込）

マリーは友達のフランソワーズに会ったときに、たまたまこういわれた。「あなた、すごくいい声してるのに、それを利用しないなんてどうかしてるわよ。全然仕事をしてないってのももっとどうかしてるわ。どうして新聞に広告出さないの。お宅にうかがって本をお読みしますって」

というわけで、マリーは“若い女性がお宅にうかがってどんな本でもお読みします”という広告を出すことになった。人のために本を読むという珍なる商売にも、たしかに世の中のニーズはあったのだ。まずは身体の不自由な少年を持つ母親から電話がかかり、その少年の相手をすることになった。少年はマリーの朗読に酔いしれた。日を増すごとに少年はマリーのとりこになった。というよりも、朗読を聞くときの少年の目は、マリーの身体にくぎづけになった。モーパッサンの官能的な文章の響きと、それを美しい声で織りなすマリー。たまたまマリーがスカートの裾を上げたとき、少年の見せた恍惚の表情に対し、マリーはさらにスカートを上げてやるのだった。

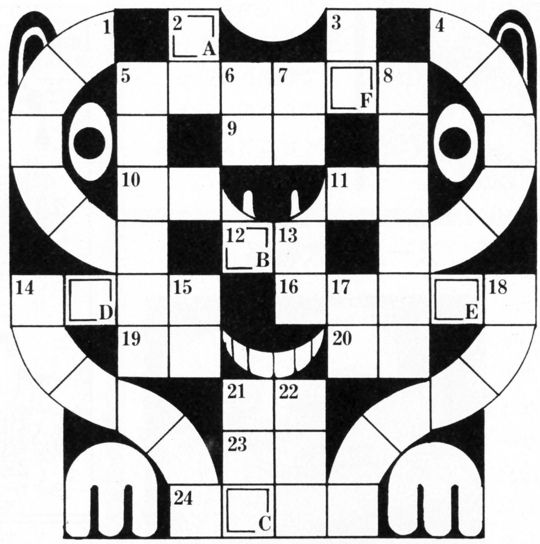
８歳の娘の知的遊び相手になってほしいという要望には、『不思議の国のアリス』の朗読に刺激された娘が、いっしょに外に遊びに行きたいと言い出し、母親に無断で外出した結果、誘拐犯と間違えられてしまうなど、とにかくサービス精神が旺盛なマリーであった。そのような心のやさしいマリーにとっては、忙しいビジネスマンから依頼があったときには、愛のレッスンつきで教養書を読んであげてしまうことになる。そちらの方を気に入られたマリーは、海外出張にまでつきあってくれと懇願されたりする。

相手の要望を聞き入れるどころか、自分から、悪のりしてしまうマリーではあったが、彼女にも踏み入れられない領域があった。それは視力の衰えた老判事から『ソドムの120日』を所望されたときだ。本来黙読すべき禁断の書を口にしてみたとき、自分が朗読ビジネスを逸脱したことを悟る。

本当にフランスにこんな商売があるのかどうかは知らないが、主人公に珍しい仕事をやらせ、それを日記風につづるだけで、こんなにおもしろい小説になってしまうなんて、文学って奥深いものなんだなと、アクション、サスペンス志向の小説ばかりあさっていたのを反省させられた一冊だった。

CROSSWORD PUZZLE

クロスワードを解いてA〜Fを順に読む、するとこの季節にキャンパスをにぎわせるあるイベントになるのだ。



●タテのキー

1　その場で見れる○○○○○○カメラ
2　怖〜い病気
3　彼女に○○の告白
4　学校の先生が毎朝つける
5　ゴルフでイーグルの上
6　アメリカのお金
7　ロサンゼルスのこと
8　小学生のよくやる球技
13　秋の味覚のひとつ
14　全国高等学校総合体育大会
15　地球表面積の約70%を占める
17　降参する時は白○○をあげる
18　探訪記事を書く記者
21　ボクって何の○○○もないトホホホ
22　マクロの反対

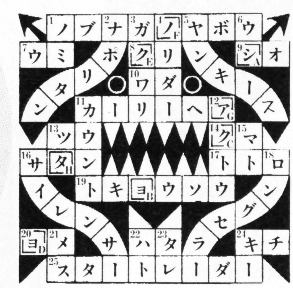
〈出題〉草野公平

●ヨコのキー

5　人間の形をしたロボット
9　○○番電話
10　悪いことをするとこれが当たる
11　スプーンのこと
12　○○81
15　水戸黄門の身分を証明する三葉葵の○○○○
16　本番前の練習
19　タコはこれをだして敵から逃げる
10　酒や醤油を入れる木の容器
21　江戸時代の宝くじは○○くじ
23　タテ15のキーの反対
24　サーキットで危険を知らせる○○○○フラッグ

先月の解答

「ショクヨクのアキ」



●答えのわかった人はハガキに書いて編集部まで。5名にTシャツプレゼント

INFORMATION

『帝都大戦』のシーズンです

大ヒットした『帝都物語』のパートII『帝都大戦』が9月15日東宝系で公開された。本書は『帝都大戦』を100%理解するためのムック。(角川書店 880円・税込)。ＳＦＸ駆使、バリバリの香港ロケ、膨大な登場人物の複雑な人間関係を理解するためにはこの本さえあれば憂いなしだ。これを3名の皆様にプレゼント。



真鍋譲治『天の神々たち』



大好評ドラゴンコミックス版ソーサリアンシリーズの第6弾は、真鍋譲治の、『天の神々たち』。

コミックスコンプに連載されたものの単行本化だが、巻頭口絵や、イントロが新たに描かれ、読みごたえ十分。もちろん松枝蔵人の連載小説「ソーサリアン創生記」もついているゾ。(角川書店　490円・税込)。

バイクに賭ける青春！を観に行こう！



10月28、29両日は、『'89 MFJグランプリロードレース』の日だ（at筑波サーキット)。手に汗握るバイクの闘いは最高にエキサイティング！

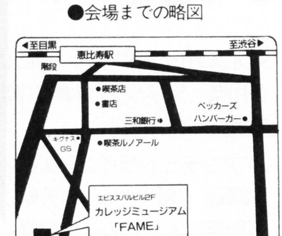
☎(03)291-3300

楽しい催しに参加しよう

来たる10月10日恒例の『ウィザードリィフェスティバル』開催。入場は無料。おもしろさ満載！

☎(03)486-5137 アスキー。

●会場までの略図



『帝都大戦』のプレゼントはとじこみハガキを使ってね。

PRESENT

伊東先生の『宇宙英雄物語』のCDが出たゾ

本誌の兄弟誌「コミックコンプ」で大人気、伊東岳彦先生の『宇宙英雄物語』がＣＤに！



豪華声優陣に加え、伊東先生自ら「伊東岳彦と超燃える合唱団」を結成、キャストで参加している。このＣＤをワーナーパイオニアより５名にプレゼントだ。

★応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から決定します。

しめきりは'89年11月7日。待ってるよ！

クロちゃん版『スーパー大戦略』



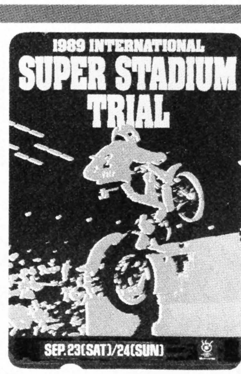
パソコンゲームの『スーパー大戦略』がカードゲームになって新登場。ゲームデザインはおなじみクロちゃんだ。アメリカ、ソビエト、ＮＡＴＯ、イスラエル、日本、東側諸国の６陣営から自軍をセレクトしてさあ戦争だ！



秋の必須アイテムはワッペンだ

麻宮騎亜先生の『サイレント・メビウス』のワッペンを５名にプレゼント！

秋にはやはり革ジャン、スタジャン、ビニジャンにワッペンを無数に貼りつけてのし歩きたいもの。



バイクキチのキミに贈るテレカ

先月号で紹介した「スタジアムトライアル」を観戦した人はいるかな？ 残念ながら観られなかった人のためにテレフォンカードを用意しました。フジテレビジョン提供。10名に。



9月号プレゼント当選者



★オメガトライブのキーホルダー
香川県 宮崎成康　神奈川県 杉本 毅
宮崎県 安部博文

★『アンデッドライン』のＴシャツ
北海道 亀田和也　大分県 榊原 浩
長野県 木村頼人　山口県 岡谷正幸
福島県 松田 充（他５名）

★「クラッシャージョウ」の色紙
和歌山県 辻 敦　京都府 川口甲一
千葉県 長谷 満　東京都 小松良男
青森県 松山 晃（他５名）

★『サーク』の下じき
大阪府 太田久子　鹿児島県 林 明
群馬県 石山誠　奈良県 田沼素子
宮城県 沖田和己（他５名）

★『サイレントサービス』ポスター
北海道 山本 勝（他４名）

★『ガンダム』のポスター
東京都 三橋正宣（他４名）

先月の懺悔

先月は、読者のみなさまからのご指摘もまったくなく、非常に平和な月でした。しかし、こういうものには、バイオリズムのごとく波があるものです。

きっと今月は、無数のザンゲを発見できるチャンスです。！

目を皿にして探してみましょう。

読者のみなさまに、ザンゲを探すというダブルチャンスを与えてあげるなんて、ひろコってなーんていい人なんでしょうか。えっ？ そんなことないって？

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

スーパー暗記法で征服する驚異の

高校 大学 合格術®

通信指導システム

受験勉強に100%役立つ、こんな講座は他にない！ 出題傾向を課目別に分析、即入試に直結する教材！

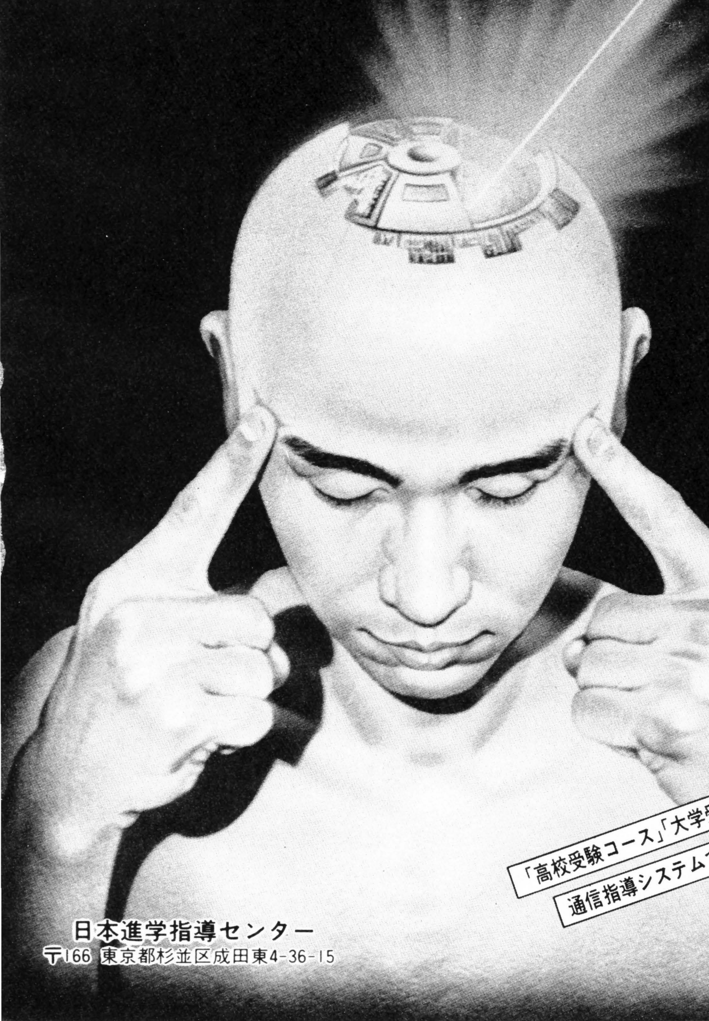
スーパー暗記法の、他の講座にない1番の特徴——それは、すべてが“受験勉強”に即して作られているということだ。テキストは、1から10までが入試にそのまま直結するものばかり。これほど純粋に“受験”だけにターゲットを絞った講座は他にない。

暗記カードなんかに用はない！スーパー暗記法なら超短時間でラクラク大量に覚えられる！

スーパー暗記法が今までの暗記法に比べ優れている点は、❶スーパー暗記法なら超短時間で❷驚くほど多くの項目を❸ラクラク楽しく覚えられる——の3つ。え？　信じられないって？　しかし、これはどうすることもできない事実なのだ。信じられない人は、すぐにでも案内書を取り寄せてほしい。

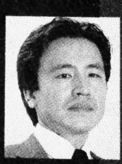
キミは合格するんだ！

英単語200個をたった1日で暗記!!
定期試験なら一夜づけでOK!!
こ、これは常識破りの
スーパー・テクニックだ!!



合格術の達人

「現在の受験は暗記で合否が決まります！私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。」



監修　萩原雄二郎先生
独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中に、あらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの）

「高校受験コース」「大学受験コース」が
通信指導システムで受けられる!!

学力アップの秘密がいっぱい!!
案内書を無料プレゼント中

●画期的な教材は何と、出題傾向を課目別に分析!! 100%即入試に直結するものばかり!!

左のハガキを今すぐ切りとってお送りください！

お急ぎの方はお電話で!!
☎03-318-6111
受付：朝・9時30分～夜・8時（年中無休）

日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

コンプティークBBS伝言板



さて、今月はコンプティークBBSのボードの読み方について話をしましょう。「聞き上手は話し上手」っていうことばがあるけど、それはパソコン通信でも同じこと。楽しいネットワーキングライフは、まずボードをキチンと読むところから始まる。自分の意見を書き込むのはその先にしたほうがいいね。

BBSも対話のひとつ 基本はまず「理解」すること



もう知っていると思うけど「ＢＢＳ」ってのは、Bulletin Board Systemの略。つまり「電子掲示板」っていうことだ。いろんな人がいろんなメッセージをどんどん交換して、ネットはおもしろさを増していくってわけ。

さて、ではさっそく具体的な説明に移ろう。メインメニューからどんどん選択を進めてどこかのボードにたどり着くと、

矢野徹の狂乱酒場 総数2213/未読21(J3124)[1-2,E,T,WHO,NEW,ALL,?]

こんなふうに表示される。ここで１を入力すると、ボードのリードモードに入る。

(J32741)「矢野徹の狂乱酒場」end of 2213
[CR, N, ＋, ＃, DATE, L, S, I, H, C, E, X, K, I, M, ?]：

[ ]に書かれているのが、ボードを読むときに使えるコマンドの数々。

［ＣＲ］(リターンキー)を押した場合は、未読分のメッセージが最初から順番に表示される。最初にアクセスしたときは全部未読なはずだから、つまり１番目から表示されていくわけだ。そのメッセージを読みたくないときは[＋]キーでスキップ。また「おっと、ひとつ前のメッセージを読みたい」というときには、[－]で戻ることができる。直接578番に書かれているメッセージを読みたいときには、578のように数字を入れてくれればイッキにそこまでジャンプしてくれる。

書き込んだ人のIDでメッセージを検索、なあんてこともできるんだよ。たとえばCOMP0000の人が書いたメッセージを調べたいときは[Ｉ]キーを押すと、

検索ＩＤ：

と表示されるので、ここでCOMP0000と入力する。しばらく待つと、若い番号順に一覧表が表示されるから、あとは直接そのメッセージ番号までジャンプすればいい。

まあこのくらい知っていればボードを自由に読めるようになると思うけど、本当はほかにもいろいろと便利なコマンドがあるんだ。たとえばボードリードモードのときに[？]キーで各コマンドの使い方が表示されるようになっている、とかね。だけど、今回はページの都合であまりくわしくはふれることができない。

そうそう、コマンドとして利用できるのは半角文字だけ。全角では受け付けないから注意してほしい。半角なら大文字・小文字どちらでもＯＫだよ。

アクセス番号は
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)

1 （規約の目的） この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。

2 （規約の範囲と変更） コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。

3 （運営） 角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。

4 （会員） 会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)

1 （会員登録の申込） 所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。

2 （資格） 「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。

3 （申込の承諾） 提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)

会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)

会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)

会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)

1 利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。

2 利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。

3 第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)

1 コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。

2 前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)

会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。

1 本規約の各項のいずれかに反する行為

2 コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為

3 パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為

4 利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為

5 他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為

6 公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為

7 公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)

1 （性格） ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。

2 （貸与） 発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。

3 （パスワード） パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。

4 （管理） ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)

1 会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。

2 会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。

3 コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。

4 前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)

コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)

コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)

コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)

1 角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。

2 会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)

会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)

この規約は平成元年３月８日より施行します。

〈 キ リ ト リ 線 〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。

おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE



早いものでもう10月。体育祭やら、文化祭やら、秋の遠足やら、何かとイベントの多いこの季節。疲れているのもわかるけど、君のコンピュータはほこりをかぶっていないかな？　さて、今月もハードパックページは、コンピュータの周辺機器やAV機器で盛りだくさんだ。Macのコーナーでは、ひさかたぶりに単純明快なゲームを紹介するぞ。おっと、中間テストが怖い君には目の毒かな？

1 NEW PRODUCT 画面の彼女をねらえ!「CVP-G500」

原宿の路上商に聞くと、アクセサリーや、Tシャツよりも、アイドルなんかの生写真が一等もうかるという。ネガが手に入れれば、後は何枚でも焼き増しができる。もちろん、肖像権の契約費も払ってないにーちゃんが多い。で、1枚100円、200円で売っていく。「手軽で、いい商売さ」というわけ。

でもそんな生写真売りにーちゃんの商売も、もうおしまい。テレビの画面がそのままプリントされるカラービデオプリンターが、ついにお手ごろ価格で発売されたのだ。本体は165,000円、そしてビデオプリントパックは、印画紙30枚入りで1,500円だから、1枚当たり約83円。「じゃあ100円の生写真の方がいいじゃない」なーんて思っているのは単純すぎるゾ!

なんてったって、生写真は出来合いだけど、ビデオプリンターならキミの好きなワンシーンをプリントできるんだ。もう終わっちゃったけど、見えそうで見えなかった、宮沢りえのポカリスエットCMも、プリントしちゃってじっくり眺めるのも自由。日ハムの西崎の投球シーンをコマ送りして、研究するのもOK。コレなら安いモンでしょ。

気になるのは、プリント品質。6ドット/mmでサーマルヘッドは512素子だから、思ったよりずっときれい。ビデオ信号を各色6ビットのデジタル信号に変換して色再現を行っているので、64階調の組み合わせとなり、かなりきれいに印刷される。

印画紙の方にも白色度を上げる工夫がされているので、ダイナミックレンジの広いメリハリのある画像が得られる。まあ、写真に比べれば、少し落ちるけど、これだけきれいなプリントなら、スキなシーンをスキなだけ手に入れることができる魅力のほうが大きい。

プリントモードは標準のほかに、4分割、25分割、縮小画面、画面合成、左右反転などが用意されている。11月にははがきプリント用のパックの発売が予定されているから、『優駿』のビデオでも借りてきて、来年の年賀状作りに励んでみてはいかが？　問い合わせ／ソニー　☎(03)448-3311



▲ソニー　家庭用カラービデオプリンター　165,000円(税抜)

 イラスト／スージィ甘金

2 NEW PRODUCT 楽しい小物がそろってるワープロで楽しもう！

ブルーや、グリーン液晶のディスプレイが多いパーソナル・ワープロのなかで、シャープから、バックライト付き白黒液晶ディスプレイを装備して登場したのが、WD-HL30(198,000円)。画面表示も24ドットで見やすくなった。24ドット表示時は１画面26.5文字×14行、16ドット時は40字×22行となるので、長文のときは16ドットがいいネ。

一方、印字性能をアップしたのが、WD-A80(253,000円)。驚異の64ドット印字を実現した。これだけきれいならパーソナル・ワープロとはいえ、かなりのビジネスユースにも耐えられる。

それを配慮してか、電子システム手帳などとのデータ互換に使うICカードスロットも２つ装備。オプションで用意されている図形作成ソフトウェアで作成した図版を、手軽に文書内に組み込んだり、と守備範囲の広いワープロと言えそうだ。

さらにその図形処理機能を標準装備、ビジネス書院などとのデータ互換機能も持った、WD-A80のビジネス仕様とも言えるのがWD-1800(300,000円)だ。

いずれも助詞の活用や、離れた文節間でも係り受けの活用ができる強化AI辞書を搭載、アドレス管理に便利な郵便番号辞書も標準装備。文体の統一を自動識別してくれて、語尾を「です・ます」で統一する、なんて機能もある。



▲シャープ　ワープロ「WD-HL30」198,000円(税抜)



▲シャープ　ワープロ「WD-1800」300,000円(税抜)

周辺小物も充実しており、ハンドスキャナ（29,800円）、ワイドスキャナ（14,800円）、電子手帳通信ケーブル（2,500円）、カードモデム（価格未定）といったハードから、英和／和英辞書（9,000円）、自治体用語辞書（10,000円）、経済用語集（6,000円）、消費税計算ソフト（10,000円）などのソフトまで取り揃えられていておもしろい。自分史作成ツール（6,000円）を使えば、手軽に伝記が出来上がる。人生ゲーム感覚で使ってみれば？　問い合わせ／シャープ　☎(03)260-1161

3 NEW PRODUCT 筆箱にだって入れられるポケットコピアー登場

このごろ編集部に届くコピーの新製品情報は、はっきりと２分化している。ひとつは、より高品質、高画質、そして、多機能化の方向に進んでいるもの。もうひとつは、コピージャックに始まった、小型化の方向に進んでいるものだ。



▲ソニー「ポケットコピアーHCP-C10」17,800円(税抜)

高品質、多機能化の革命的変化と言えるのはやっぱりカラーコピーができるようになったことじゃないだろうか？

一方、小型化の過程で一番画期的だったのは、やっぱりペン型コピーの出現だろう。今度ソニーから発売された「ポケットコピアー」もそんなペン型コピーのひとつ。ちょっぴり太めのマジックといった感じのこのペンが、じつはコピー機だなんて、５年前には考えられなかった！

授業中に「はい、ここは重要だから、コピーして」と教師がいうと、生徒は一斉に筆箱からポケットコピアーを取り出して、指示されたところをなぞる。その後、上下をひっくり返して、ノートの上を滑らせると、さっきなぞった部分がそのままノートにコピーされる。最重要部分はインクカートリッジを交換して赤や青で印字することもできる。

また、一度読み取ったものは何度でも繰り返しコピーできるから、年賀状などの挨拶状作りにも活躍するゾ。そんなとき、小型ながら、２倍の大きさに拡大印字ができるのは便利。挨拶部分だけを大きめに印字すればＯＫ。

読み取り幅は８㎜で、最長240㎜まで。メモリーが２つ用意されているから、Ａ部分とＢ部分の２カ所を読み取らせて印字するのも可能。組み合わせて使えば、48㎝まで大丈夫ということになるかな。48㎝というのはちょっと短い気もするけど、操作はとても簡単。繰り返して読み取らせるのもそんなに苦ではない。

交換用リボンカートリッジと定規型ガイドを同封できるおしゃれなシステムケース付きで17,800円はお買い得！　問い合わせ／ソニー　☎(03)448-3311

4 NEW PRODUCT 20万円をきった！連続送信可能なG3ファクス

テレビを見てると、「ご意見をお寄せください。お電話番号は××-×××-××××、ＦＡＸ番号は○○-○○○-○○○○です」なんてのを最近よく見かけるようになった。ソフトハウスのインフォメーションセンターもＦＡＸお問い合わせ受付を用意しているところが多い。もはや「家庭に１台ファクシミリ」は、日本に定着してしまったようだ。イカ天の寸評だってＦＡＸで送られてくるもんね。

しょうがない、１台買うか、というならコレがおススメ。Ｂ４まで送信できて、10枚までなら連続送信セットもＯＫ。これで価格は172,000円。

主走査８本/㎜、副走査15.4本/㎜という解像度で、16階調の中間調モード付きだから図や写真もＯＫ。これだけの機能で幅420㎜、奥行き320㎜、高さ160㎜とは結構奥床しいヤツじゃないか！

問い合わせ／富士ゼロックス ☎(03)585-3211



▲富士ゼロックス「7008A」172,000円(税抜)

5 NEW PRODUCT 鳴く！ 動く！なんだか変なぬいぐるみ！

この「走れコータロー」、まあ、一見普通のぬいぐるみに見えるが、じつに芸が細かいのだ。

その１．乗るとひづめの音がして、鞍の部分が前後に動く。

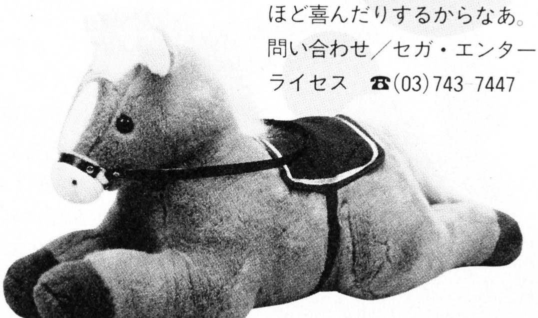
その２．たずなを引くと「ヒヒーン」と鳴く。

その３．尻を叩くと走る音と鞍の揺れが速くなる。

その４．耳を押さえると『おやすみ』の優しい音楽が流れる。

などなど、子供はもちろん、20歳以上の女の子にも喜んでもらえるから、プレゼントなんかにいいんじゃないかな。来年は午(うま)年だし、なんてったって、このごろの女は、変なものほど喜んだりするからなあ。

問い合わせ／セガ・エンタープライセス ☎(03)743-7447



▲セガ・エンタープライゼス「走れコータロー」12,800円(税抜)

NEXT ICメモリカードの5社で統一の動き クレジットカードサイズで16Mバイト

いままでビデオテープや、カセットテープ、フロッピーディスクなどに比べ規格統一が遅れていたICメモリカードだが、ここに来て主要メーカー５社が一斉に、日本電子工業振興協会（通称：電子協）が提唱する仕様に統一していく方針を発表した。

今後、病院のカルテや、社員カードなど、多岐多用の用途が予想されているICメモリカードは、ほかの記録媒体と比べてアクセススピードが早い。例えば、ラップトップパソコンなどでは、ICカードを利用した場合、ほかの部分の処理能力を無視して、純粋なICメモリカードとフロッピーディスクのアクセススピードを比較した場合、ICメモリカードの方が約100倍も早くなる。

また、フロッピーディスクなどは、回転させなければならないが、ICメモリカードはその必要はないので駆動装置が不要になる。その結果、電気の消費量が非常に小さいので、電池でも動かせるし、駆動装置の分だけ小さな装置にすることができる。

こうしたメリットを活かして、すでに一部ではこのICカードが急激に需要増化しつつあるのだ。

さて、ひろく普及するとなると、いつも問題になるのが互換性。ビデオカセットみたいなややこしい事態は避けたい。で、電子協が昨年提案したのが「ICメモリカードガイドライン」Ver.３。

具体的には、外形は縦85.6㎜横54.0㎜（クレジットカードサイズ）厚さ3.3㎜。メモリ公正は８ビットバス／16ビットバスで、最大のメモリ容量は16Mバイトといったことがこの規格で定められている。

規格統一の宣言をしたのは、日立マクセル、松下電池工業、セイコーエプソン、東芝、富士通の５社。もちろん業界大手にはちがいないが、このほかにも大手はまだ残っている。たとえばＴＤＫとか富士フイルム、シャープなどがどういった対応に出るかはまだ未定だが、名乗りをあげた５社は、他メーカーにも賛同と参加を呼びかけており、ほぼこの方向で進むと見られている。



◀日本電子工業振興協会準拠 68ピン ツーピース型メモリカード

ZOOM UP

おとなから子どもまで、デザイン重視の『my first Sony』

毎年、ビジネスショウの前後に東京・晴海で開かれるおもちゃショーに足を運んだことがあるかな？　来年からは幕張メッセだそうだけど、これが結構遊べる。おヒマなら来年にでも見に行ってみるといいと思うよ。

韓国や台湾の単純なしかけのおもちゃも、もちろんなつかしい感じがしていい。ハイテクをおもいっきり利用した、会話ができる犬とか、体温のある人形なんてのも興味をそそられる。会場はビジネスショウの半分くらいしか使われていないが、ひとつひとつがおもしろいので、全部見終えるには結構時間がかかる。

おもちゃショーを毎年見ていると(別に毎年ヒマなわけじゃないですけどね。一度行くと結構ヤミツキになるんだコレが)、やはりおもちゃにもその年なりの傾向があるのがわかる。

しばらくハイテク化傾向が続いた後、ここ２年ほどはきれいなおもちゃが増えてきている。素材はプラスティックっぽくって、デザインは、曲線を強調している。色は赤、青、黄色といったカラフルでポップな取り合わせ。

そしておもちゃというよりも大人の趣味の道具を子供用に改造したものが多い。もちろん実際に使えるものだ。実用品の機能性をちょっと忘れて、代わりにデザイン的に優れたものにしましたというカンジ。

そんなおもちゃの代表的なものが、この「my first Sony」シリーズ。子供向けのオーディオを中心に、全17種類が揃った。

今まであったものは、ウォークマン(7,300円)、カセットプレイヤー(9,000円)、カセットコーダー(9,000円)、ラジオカセットレコーダー(15,000円)、５色のマイクロホン(各1,940円)など。これに加えて10月中に、トランシーバー(13,800円)、FM/AMラジオ(6,800円)、フラット白黒テレビ(18,500円)、ボタンを押せば７つのユニークな音が出せたり、リズムを調節できるサウンドパッド(4,500円)、コンパクトディスクプレイヤー(27,500円)、グラフィックコンピューター(18,000円)などがラインアップされる。

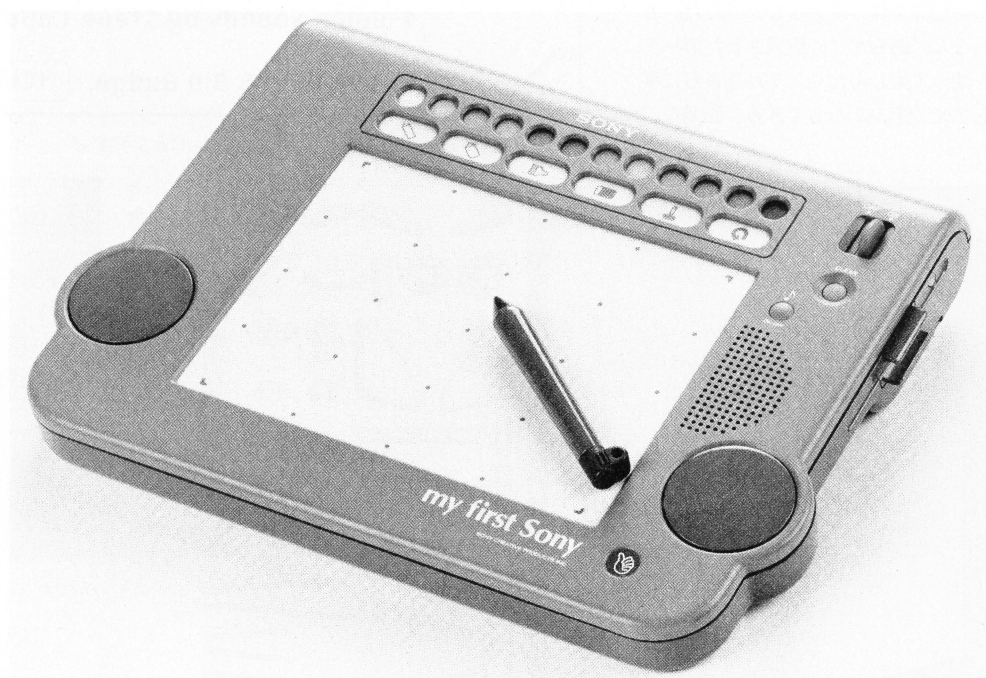
もちろん３歳とか、４歳から利用できるように設計されているのだから、操作はいたって簡単。でも、実際手に取ってみるとついつい引きずり込まれるものがある。

たとえばグラフィックコンピューター。これは、テレビのビデオ端子につないで使うのだが、付属のペンでボードに絵を書くと、それがそのままテレビ画面に表示される。線の強弱をつける細ペンと太ペンのほかに、刷毛の機能で好きな色を塗ることもできるし、消しゴム機能もある。パターンを使って、ブロック遊びのように組み合わせを楽しむこともできる。やってみると結構嬉しい気分を味あわせてくれる。値段はたったの18,000円。もちろん書いた絵をビデオプリンターで印字しちゃえば、いきなり作品の出来上がりというわけ。

これだけそろってりゃ子供だけに楽しませておくのはもったいない。販売元のソニープロダクツでは「女子大生や、子供のお母さんにも人気が高いようです。大人の場合はギフトとしてご利用いただいています」ということ。

モノに対して、マニアックに攻めるのもいいけど、たまーにはこういった遊び心も楽しんでみない？

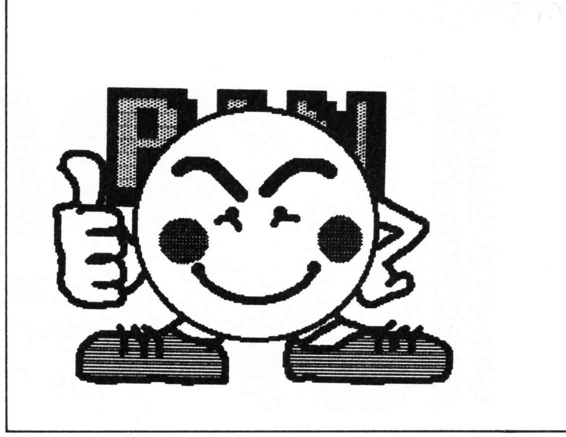
(価格はすべて税抜です)



▲ソニーCP「グラフィックコンピューターME-70058」18,000円(税抜)

Welcome to Macintosh

今回のWelcome to Macintoshでは、ピンボールのゲームを取りあげちゃうぞ！　単純だけどハマるんだよね。単純だからハマるのかな、うーん燃えるぜっ！



オリジナル台も作れちゃうピンボールゲームを紹介だ！

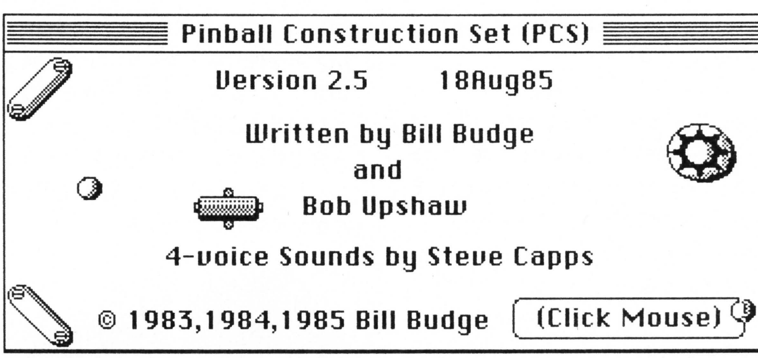
小学生の頃、よく50円玉か100円玉を持って近所のパン屋さんにいった。そこの店の横の路地には、ピンボールゲームが１台おいてあって、友達とよく競い合ったものだ。キンコンキンコンパタパタパタパタ。銀色のボールをあやつっては点数を稼ぎ、長時間粘ることに生きがいを感じていた。今でこそ下火にはなっているが、ちょっとしたゲームセンターなら必ず１～２台はおいてある。そんないにしえのゲームを、実はマックで楽しめるんだ。

Electronic ArtsのPinball Construction Setは、文字どおりピンボールゲームを自分で作って楽しむツールだ。もちろん、あらかじめ用意されたデータを使って楽しんだり、それをさらに手を加えて遊ぶこともできる。面倒なことが苦手な人でも、マウスをチョチョチョイと動かすだけで、オリジナルパターンを組める。

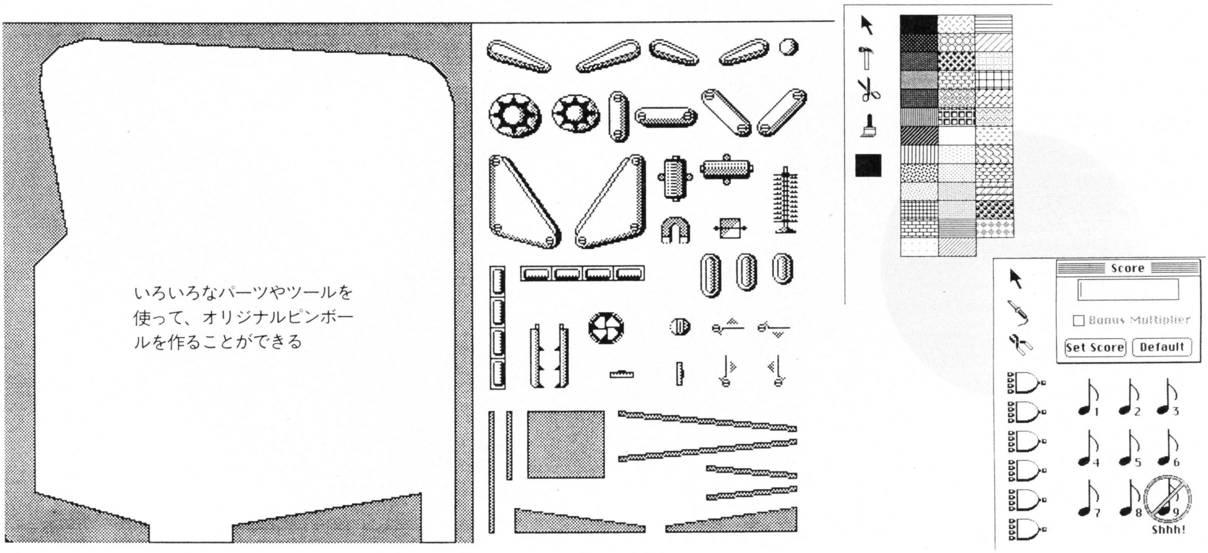
マックのソフトウェアはたいていそうなのだが、やはりこのＰＣＳ（略すとこうなってしまう）も操作は簡単だ。

画面左半分にあるピンボールの土台に、自分の好きなようにフリッパー（ボールが下に落ちないようにパタパタ動かす板）やスリングショット（直角三角形みたいな形のボールを強く弾き返すやつ）、スピナー（ボールが通るとくるくると板が回るやつ）などを並べて、オリジナルのピンボール台を作れる。背景画はMacPaintを使って描くことができるので、それこそ本気になれば、自分の思い通りのものが作れるわけだ（ただしその場合、かなり本人の画才が問われることになるが……）。

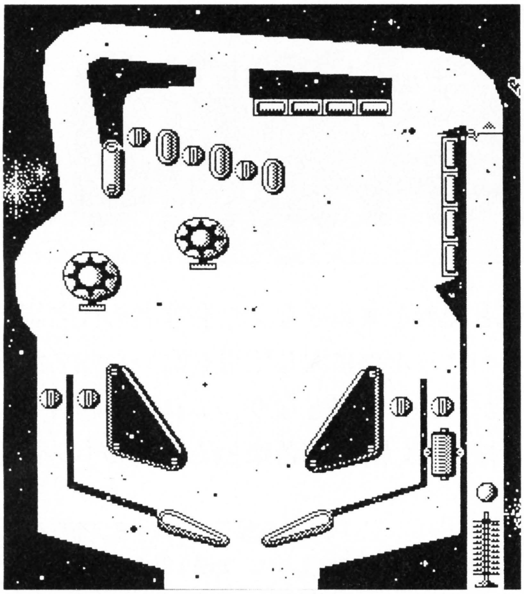
作り方は難しくない。最初に画面右



▲このＰＣＳは1985年の作品。ちょっと古いけど、けっこう遊べる



いろいろなパーツやツールを使って、オリジナルピンボールを作ることができる



▲デモ用ゲームのひとつASTRO。宇宙っぽい背景がよい

上のサンパーバンパー（丸いやつ）をクリックする。画面右半分には大小のフリッパーやバンパー、ターゲットなどが並んでいる。下の方にあるのはたんなる区切り板（正確な名称がわからない…）だが、それらはあとで説明する「ハサミ」のアイコンをクリックすると変形させることができる。ボールも中に入っているが、これはゲームボールとは別にレーンの中にあらかじめ置いておくためのボールだ。これを使うと、ある場所にあたるとボールが2個に増える、といった芸当も可能になる。

さて、画面右上の「ハサミ」のアイコンをクリックすると、トンカチやらハサミやらハケなどと、いくつかのパターンが現れる。トンカチは、上で説明した区切り板(?)の形を変形させることができる。トンカチをクリックしてから板のあちこちをクリックしたまま引っ張ってみると、そこがそのまま引っ張った方向に伸びて、形が変わってしまう。こうしていろいろな形を作ることができる。

ハサミはその逆で、ハサミをクリックしてから板の角をクリックすると、その部分の角がなくなってまっすぐになってしまう。ハケの使い方は、ハケを先にクリックしてから右側のパターンをクリックする。そして、板をクリックすると、その板の模様が変わる。これである程度の図柄は作れる。

一番右側のハンダごてのアイコンは、各々のターゲットやバンパーなどの得点、音、ボーナスを設定することができる。得点や音は、各々のターゲットをクリックしてから、画面右側の音符マークやScoreを設定してやるのだ。音符の右側の数字は音程をあらわしている。コテとペンチのアイコンは、その下にあるベルが横になったみたいなもの（じつはこれらはすべてＡＮＤ回路なのだが）と関係がある。コテをクリックしてからバンパーやターゲットをいくつかクリックする。そしてＡＮＤ回路の一つをクリックすると、それらバンパーやターゲットがすべてクリアされた時に加算されるボーナスを指定できる。ペンチは逆に、それらのつながりを切り離すことができる。

こうしてオリジナルのピンボールゲームを組み上げる。もちろん、実際にプレイすることもできる。ボールがいくつまで使えるとか、そのピンボールの解説を書いておくこともできる。

最後に、あらかじめ用意されているゲームをいくつか紹介しよう。

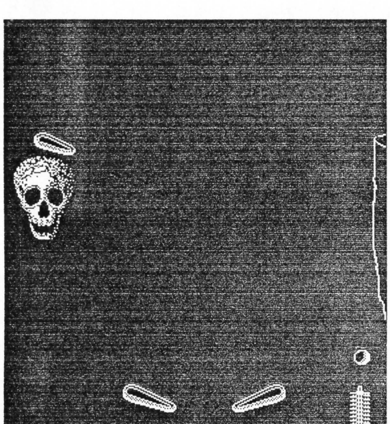
ひとつめはASTROというパターン。これは名前のごとく、宇宙を下絵にしたものだ。単にそれだけ……。

つぎはPHANTOMという。なにやら不気味な絵だが、はっきりいってゲームにはならない。気分だけだ。

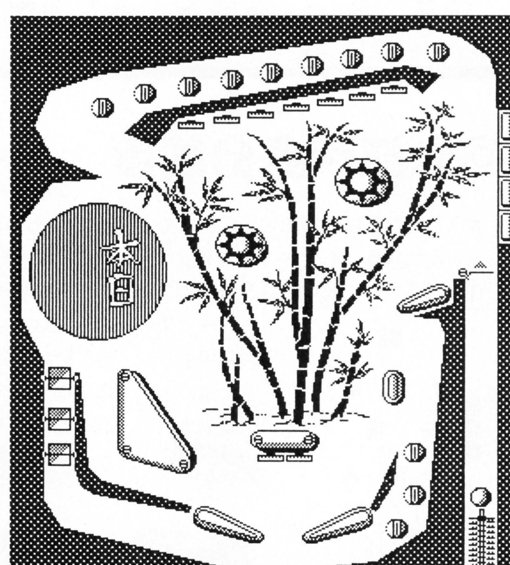
つづいてSAMURAIというパターン。竹やらなにやらがあって日本風のつくりになっている。これも気分はいいけど、ゲームとしてはそんなに面白くない。

SAMURAIやASTROは、自分で好きなように手を加えてみると、結構いいゲームが作れる。いろいろ試してみるといいだろう。

発表された年代は古いものだが、今やってみてもなかなか楽しめるから不思議だ。最近ユーザーになったばかりの友人に見せたところ、なかなか返してくれないので非常に困った。マックのゲームはいつまでも楽しめるものが多いのは非常にいいことなんだけれど、返してくれないとなんてったって原稿書けないし……これには困った。ねぇ、編集さん。



▲これはPHANTOM。ユーレイのイメージのようだが、たしかに気味が悪い…



▲これはSAMURAI。純日本風ピンボールだ。こんなのがアーケードゲームに１台あってもいいね

大江戸情報網



〝大江戸侍〟とは、強運と闘魂を兼ねそなえた芸達者の代名詞。ネタに苦しみ芸を身につけ、ボツに涙して男を磨いた強者(つわもの)だ。

今月は、ふたりの男が〝侍〟昇格となり、これまでの苦労と涙が報われた。〝花は桜、男は大江戸〟苦楽と涙は大江戸の華!

ヨヨヨイ、ヨヨヨイ、ヨヨヨイヨイ。いや〜めでたい、めでたい。今月も昇格者は出るし、各コーナーの応募は増えるしで、〝評定衆〟は御満悦!

では、さっそく新公布者の紹介だー。

公布

左の者、侍とする

南　航〈東京都〉
和田良一郎〈大阪府〉

特別賞

杉山正信〈東京都〉

左の者、町人とする

内田建二〈茨城県〉
飯島　貫〈埼玉県〉
榎本大介〈東京都〉
福山光博〈〃〉
中川　収〈神奈川県〉
森　邦彦〈愛知県〉
出口誠治〈大阪府〉
田代高也〈〃〉
広瀬常治〈〃〉
岡田真治〈広島県〉
山県三郎〈〃〉
鶴永博文〈山口県〉
保住育生〈愛媛県〉

「SLG宝船」からは4名。東京都の南航くんは、地道な努力が実を結んでついに昇格。東京都の杉山正信くんも特別賞と、SLG軍団は絶好調。

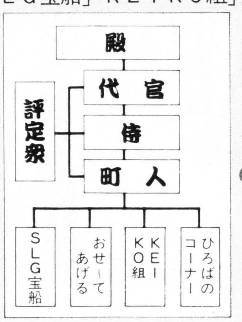
「おせ〜てあげる」から8名。大阪府の和田良一郎くんは、なんと2カ月連続で裏ワザを発見！　これはスゴイ！　この熱意を評価して〝裏ワザ侍〟に昇格だー。これからもガンガン投稿してくれ、あんたのネタは真っ先に読むぜ。

「KEIKO組」から1名だけ選ばれたのが、愛知県の森邦彦くん。初めは町人だけど、若い力をネタにぶつけてドンドン出世しておくんねい。

「ひろばのコーナー」からは3名。大阪府の出口誠治くんの笑い話は、ひろコちゃんも大ウケ！　さすが浪速っ子。これからの時代は、笑いも大切だから、おもしろい話で〝評定衆〟を大笑いさせた野郎はドンドン町人に採用だ!!　そのうち〝大ボケ侍〟が誕生するかも。

◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせ〜てあげる」「SLG宝船」「KEIKO組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により〝町人〟〝侍〟〝代官〟の身分が与えられるんだ。1年間で、もっとも評価の高かった者には、〝殿〟の称号が与えられるぜ。



これらの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、ひろコちゃんからなる〝評定衆〟によって行われる。賞品は下の4点、〝殿〟にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官　ソニーウォークマン
侍　ロゴ入りシステム手帳
町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳
特別賞　オリジナル手ぬぐい



●特別モニター

岡引(おかっぴき)募集

読者の声を大切にしたい「大江戸情報網」では、影の情報部員〝岡引〟を募集中！　キミたちの鋭い意見でコンプをますます盛り上げようぜ。もちろん、賞品も用意してあるから、コンプに対して思ってることをズバリと書いて、大至急応募しておくれ。

陽気なヤツと熱意のあるヤツを待ってるぜ！

 イラスト／相村嘉一


幻の理想郷・エルデガインに少女(リュミール)を返せ!!
ザンの冒険が、今、始まる!!
COMP COMICS DX
エルデガイン 1
導きの神
ELDIGAINE
God of Leading
円 英智
絶賛発売中!!
定価890円(税込)
角川書店


ドラゴンコミックス
帝都物語
—TOKIO WARS—
高橋葉介 comic
荒俣 宏 original



ぼくの冒険。
SNEAKER BUNKO
松枝蔵人
パンゲア
1
PANGAEA
角川スニーカー文庫
東京→NY(ニューヨーク)→インカの遺跡へ ノンストップアクション
―パンゲア―
1
松枝蔵人
吉富昭仁:イラスト
390円(税込)
絶賛発売中!!
角川文庫

12月号は11月8日(水)発売

次号特集はドラスレVI、ルーンワース、AD&D®など年末年始の超目玉を大結集したRPG大カタログ！付録はどんな内容になるか恐ろしいBURAIじゃ!!

EDITORS' VOICE



♬タイムレコードガチャリと押せば、あとはどーにかなるもんだ♪という歌詞にあこがれてわが編集部ではタイムレコーダーを入れたが、なんの役にも立たない。平気で全員が遅刻するんだもの。(佐)

ロードス島戦記コンパニオン、ロードス島戦記のカセットブック第2弾、そしてちょっとエッチな福袋ビデオの短期集中発売3点セットをお買い上げの皆さん、本当にありがとうございました。(隆)

買ってね	大絶賛	ロードス島戦記コンパニオン	発売中

⬆こ～んなヒキョーなEDITORS' VOICE有りか!? ワシもやるぞドラゴンコミックス『魍魎戦記 MADARA』もヨロシク!!と3カ月連続のADだぞ。そーいや⬇も2カ月続けて体重の話じゃねーか!?(貢)

この夏は××kgになったら、豊島園のハイドロポリスに行こうと思っていたのだ。おニューの水着も買おうと思っていたのだ。スキューバなんかもいいなと思っていたのだ。来年こそはがんばるぞ。(敬)

先月のあのフロクの疲れが出て判断力がにぶっているのか、今月はLDソフトをずいぶん衝動買いした。10枚組のもの2セットを含め、全27枚、33万円！　もう冬のボーナスを使ってしまった……。(光)

私のまわりには、結婚適齢期の男性がたくさんいる。当分、ご予定はなさそうだ。諸先輩の不幸は、私の不幸。心やさしい女性の皆様、私たちと"ねるとんゴッコ"しましょう。ねえ、志柿さん♡　(直)

九州出張で生まれて初めて飛行機に乗った。飛行機がガタガタ揺れるたびに、今度生まれてくるときは飛行機出張が無い会社に就職しよう、と心に誓う私であった。だいたい鉄の塊が空を飛ぶな！(円)

STAFF

Chief editor…………佐藤辰男
Senior editors…………吉田隆　久木敏行
Managing editor…………角田貢士朗
Editors…………平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors…………ヨコハマママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　高橋　恭　峰　勝己　岸川　靖
Writers…………安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士
Designers…………高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers…………林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力

コンプティーク
11月号
1989年11月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話　編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977—11
Printed in Japan

イラスト／中野豪


Dragon Gym
ちょっとラブ・シーン
MIA MASUDA
増田未亜



MIA MASUDA



夏休み中は、全部で15カ所をキャンペーンでまわったんですけど、来てくださった人たち、どうもありがとう。司会の人に「未亜ちゃんのファンはノリがいいね」ってホメられちゃった。ホテルに泊まるの大好きだし、自由時間も多いから、地方のお仕事は大好きです。スタッフの人たちと、ビリヤードやボーリングに行きました。ちょっと



●PHOTO : TAKUYA KIMURA　STYLING : KYOKO KUROKAWA　HAIR&MAKE : SHIMOHASHI YOSHINORI(DROP)COPY : MAYUMI KTAMURA(POCHI)DESIGN : AKIHIKO SAWADA(TERRACE)EDITION : MASAYUKI ENDOH

だけお金をかけるから、みんな本気です。負けても私は平気。マネージャーさんがいるから(笑)。

いまは『童貞物語』の撮影で、日本と香港を行ったり来たりしています。カンフーの得意な、中国と日本のハーフの女の子の役なので、カンフーの練習もしてます。難しいけどおもしろいですよ。18歳の役だけど、むこうのスタッフの人に「14歳？」って言われちゃって。イベントで「『童貞物語』ならラブシーンあるんでしょ？」ってきかれて、そのときは「わかりません」って答えたんですけど、本当は……。まあ、楽しみにしていてくださいね。

おもしろい映画になるようにがんばりますから、ぜひぜひ見に来てください。よろしくね。

PROFILE

●ますだみあ／昭和47年5月6日生まれ。大阪府出身。身長154cm、B77、W58、H80。O型。♡8月21日にリリースされたファーストアルバム「PURE」は当然チェック済みだよね？　これは本気で、かなりのオススメ作です。♡リュックサックにノリダー人形をぶらさげてた未亜ちゃん。先日、代々木公園で撮影してたら、工藤静香ちゃんの撮影隊と遭遇。木かげからのぞいて、大感激したそうで、このフツーっぽさが最高にカワイイね。

AUTUMN

アンコールが3回！この夏イチの熱狂
佐野量子



◀思わず体を左右に揺らしちゃう

◀気が早いけど来年のツアーも決定してます。線路は続くよ…

これはおせじナシの大大盛り上がり大会。なんたって、アンコールが３回だもん。最近はアンコールっつったって、２回までは最初からプログラムに組みこまれてるからね。だから、この日の３回目のアンコールって、本当の意味でのアンコールだよね。そんなファンの勢いを感じてか、この日の量子ちゃん、やるやる！ 洋楽カバーのコーナーでは、曲のたびにシンセドラムやらトロンボーンやら、いちいち違う楽器をご披露。カーペンターズの「シング」では、子供たちが登場。会場内がほのぼのムードに染まったことは言うまでもなし。

11月21日は新曲とドラマ仕立てのビデオもリリースで、働きバチのような量子ちゃんです。

あでやか　華やか　夢のステージ
中村由真



▲ライブの後は、自動車教習所通いと、次のアルバム準備の毎日だす

毎回毎回ハデに華麗なステージを楽しませてくれる由真ちゃん。やっぱ、今回も由真ちゃんには“華”があった。

初期の「ジレンマ」「シビアー」がうって変わったハードなアレンジで登場したり、リック・アストリーの「TOGETHER FOREVER」をダンサブルに歌ったり……。リリアン編んでた頃の由真ちゃんに、30年分くらいのキャリアをくっつけたような成長ぶりが感じられ、私など思わず目頭が熱くなってしまった(ナニサマだっ！)。

「今回のアルバムで作詞をするという約束をやぶってしまいました。次のアルバムでは、絶対に作ります」とのこと。

楽しみにしとるよ！

日本のわび・さびに胸の奥がツーン
生稲晃子





▲ビデオも出るよ。ハワイロケです。タイトルは長いので省略

なぜか夏まっさかりの７月に短大を卒業したあっこちゃん。おいおい、バカにしちゃいかんよ、お仕事しながら学校行ったんだから。フツーの女子大生なんて、学校行かずにディスコ行って、自宅に帰らないで、別宅を泊まり歩いてるんだからね。

そんなわけで、この日のライブでも「皆さんの声援のおかげで、無事卒業できました」のごあいさつがありました。９月27日発売の新曲「忘れたいのに」は日本のわび・さびを感じさせる胸の奥がツンとなる名曲。21歳という年齢通りしっとり大人の女を漂わせるあっこちゃんに、この日会場に集まった野郎どものカオは、デレデレしっぱなし。ハナの下、長いですよ。

平成元年のマドンナ　ブレイク寸前だ！
川越美和



◀こーんなカワイイお手伝いさんが、ご飯つくってくれたり、お風呂そーじしてくれたりしたらば、もう死んでもいいのになぁ

ＴＢＳ系ドラマ『時間ですよ　平成元年』にニューフェイスのお手伝いさん役で出演が決まった美和ちゃん。さあ、いよいよブレイクするよ!!　こりゃ当然チェック!!

９月21日リリースの「夢だけ見てる」はドラマの挿入歌となってますんで、屋根の上で歌ってくれるんだろうね。でもって、この曲、作詞が小椋佳で、作曲が玉置浩二という、眉間にシワが寄っちゃうような、メチャ渋コンビの作品。水筒かついで自転車乗ってる美和ちゃんとは、まったくイメージがちがう。秋に染まってしまうようだ。奥深い曲で、思わず目を閉じて聴いちゃう。これでシングル４枚目。そろそろアルバムが楽しみな今日この頃です。

今度はプロだから　やっぱし気になる
CoCo



◀“勝ち抜きフォーク合戦”に出場して、若者の苦悩、未来の素晴しさを歌いたい……

あの青春の日々がいまよみがえる……ってなワケで『夕やけニャンニャン』がパワーアップして、まるっきり生まれ変わって帰ってきたぞ！ おなじみ『パラダイスＧＯＧＯ！』で、番組は似とるが、乙女塾とおニャン子はちょいと違う。なんたって、シロートじゃないからね。厳しいオーディションを経て、厳しいレッスンを受けとります。そんなよりぬきギャルの中から、さらに選ばれた精鋭がCoCoの５人。

この夏のフジＴＶのキャンギャルだったし、チェックは当然入ってるものと思います。デビュー曲はＣＭで流れてた「EQUALロマンス」で９月６日にリリースされてます。今後も乙女塾の動向は要チェックだーっ！

歌唱力勝負の大迫力　これで新人!?
田村英里子



▲新曲のＴＶスポットがキュートで好きだ

英里子ちゃんのファーストコンサートに行って来た。感想は「歌がうまい」です。うますぎるじゃないのよー、新人なのに。

コンサート全体の流れとしては、そんなに派手じゃないし、バックバンドなんていきなりおじさん。華やかさが少ない分、英里子ちゃんの歌唱力が目立って（コレがこの日の作戦だろうけど）開いた口がポカン、目は点でした。

ミポリン、コイズミ、明菜さま、オギノメちゃんと、おいしい人たちのおいしいヒット曲もカバーし、サービスポイントもなかなかＧＯＯＤでした。

３枚目のシングル「真剣(ほんき)」も好調な英里子ちゃんは本気でヨイ！

うつむくクセが、クセになりそう
山口弘美



▲10／22、28名古屋、29大阪、11／3横浜、広島、5福岡、11仙台、12札幌の予定です

アイドルくんがデビューするときのキャッチフレーズは、その時代の風潮を象徴していて、興味深いモノがある。10月18日に「つよがり」でデビューする山口弘美ちゃんのキャッチは“うつむくクセは、なおさない”。いーよねー、哀愁があって。思わず夕暮れの丘でハーモニカでも吹きたくなっちゃうじゃない。

千葉県出身の18歳で、好きな言葉は“夢”、うーん、ますますいーなー。嫌いなタイプは“人の心を踏みにじるような人”わかる、わかる。気が合いそうだぞっとピピッと来た人は、10月末からの全国キャンペーンにぜひお出かけませ。

ホリプロ新星、いよいよ始動
田中陽子



▲受賞後は涙、涙で言葉にならず。この純情さがクセになりそ

ホリプロＴＨＥ1989オーディションで、みごとグランプリを受賞した田中陽子ちゃん。レコードデビューは来春の予定ですが、ひと足早くご紹介。

徳島市出身の15歳。竹下景子タイプのひかえめで上品そうな顔立ちは、お嫁さんにしたいタイプの清潔さにあふれてますね。特技は掃除ってうから、ますますよい。嫌いな食べ物はないし、好きな言葉は忍耐。うーん、こんなお嫁さんなら、姑さんからもさぞかしかわいがられることでしょう。ホリプロの先輩、イモリ、山瀬とはカラーが違うけど、こりゃ楽しみなニューフェイスですよ！

ナマでいこうぜ!!

いまはもう秋――。楽しかったあの夏のアルバムを開くと、そこにはまぶしい忍ちゃんの笑顔…。いっしょにうたったあの歌を、ぼくはいま秋風の中、ひとりでくちずさんでいます… ポエムー!!



ドラゴンジムの巻頭に登場してくれたときに「一緒に盛りあがりたいから、私の歌を覚えてきてくださいね」とメッセージをくれた忍ちゃん。もちろん覚えてったただろうね？

そんな意味があってか、ファーストコンサートのタイトルは「いつもいっしょに」。このタイトル、忍ちゃん本人が考えたものらしいです。

実際に会うと、きゃしゃで細くて、風が吹くと一緒に舞ってっちゃいそうな忍ちゃんだけと、この日はやけに大きく堂々と見えました。

デビューコンサートでは、キャパの大きい渋谷公会堂は忍ファンで埋めつくされ、最初から最後まで大合唱。いっしょに歌って、いっしょに感動して、ファンの人たちもコンサートを見たと言うより、コンサートに参加したってカンジだったと思うよ。

コンサートの10日前に発売されたばかりの新曲「夏に恋するAWATENBO」もしっかり盛り上がって、ずいぶん予習好きの皆さんが多かったようだ。

そのパワーが勉強にも生かされれば、お母さんもよろこぶのにね。

注目すべきは衣装の早がわり。全12点、着がえる着がえる。どのパターンもかわいくて捨てがたいので、一挙公開しました。忍ちゃんも大変だけど、カメラマンも大変だ。サービスありすぎて休むヒマなし。



New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち

HeBeE2番手アルバムデビュー

里中茶美ちゃんに続きHeBeEから２番目にデビュー決定した奥永知子ちゃん。なんとパワフルに「MY INNOCENCE」とアルバムデビューです。

で、歌の方はパワフルというより、愁いややさしさがメインの女のコっぽいサウンドが中心。秋の夜長にひとりでじっくり聴くと、けっこう自分に酔えそうだよ。10月16日には恵比寿ファクトリーでライブあり。マスコミ露出ひかえてるから、こういう機会を逃すな。



▲なーんとロンドン録音！ ポニーさん、かなり力入ってます。プッシュプッシュ！

河崎実のアイドル大図解



▲「イコちゃん2」に出てました





▲「増田未亜ちゃん(イコちゃん)と仲良し。でも最近、なかなか会えません」

◀「最近は忙しくて自分の時間がなくて。ヒマな時はただボーッとしてます」

真打ち美少女・真美子ちゃんの笑顔はもう最高!!

TBS『夏色怪談』で、幽霊の役で主演した真美子ちゃん。少女からオトナの女へと移り変わる今、たまらなく綺麗!! 高所恐怖症だっつーところも、おちゃめでナイスだ!!

う～ん、大人っぽくなったな真美子ちゃんは。あの『地球防衛少女イコちゃん２』のルンナ隊員役から１年。あの時は完全な美少女だったけど、今はオトナの女への橋渡しの時だ。その不安定なたたずまいがタマラナイ魅力なんだよね。おそらく君たちもわかっているハズだ。世に「美少女」の名の元にうたわれた女の子たち数あれど、真美子ちゃんこそその中での決定版、ウトルラシリーズだと『ウルトラセブン』、ブルースリーシリーズだと『燃えよドラゴン』の様な存在だという事を。しかもとかく美形だとつきまとう「生意気だ」とかいうウワサの影が、彼女には微塵のかけらもないんだなコレが。もう性格は明るく爽やかそのもの。でも彼女はそのスキのない容姿のためよく冷たそーに思われるそーな。「違うんだ」って僕は叫びたい。彼女は会ってみるとワカるが、笑顔が格別いい。工藤静香じゃないが「くちゃっ」とくずす表情がいい。コレよ、コレ！ この笑顔、スマイルでもって明るい役柄をやって頂きたいな、これからは。しかし右のイラストの服装を決める時何にしようかと話してたら看護婦がいいと言ってくれたのにゃー嬉しかったね。何故ならワタシャこないだ野沢直子でナース物をＴＶで監督したもの。ルンナに続いて私の思うところのコスチュームになってくれる真美子ちゃんはワタシャマスマス気に入ったね。しかも高所恐怖症という面も初めて聞いたぞ。「２階位から下を見ても、もう来てる…、ってカンジで」でも去年イコちゃんの撮影の時に7階の屋上の手すりのトコで芝居したよな？ 「あれはガマンしてたんです」(！) うーむ、いい根性しとるわい。彼女はきっと秋吉久美子をこえる女優になるぞ!!

※一年前の真美子ちゃんがタップリ見れる『地球防衛少女イコちゃんメイキングビデオ』は現在も通信販売中！ 現金書留で3000円(送料込)を次の住所まで送ってね!! 〒166 東京杉並郵便局私書箱46号 リバートップビデオ係

田山真美子ちゃん巻

イラスト解説

①TBS『夏色怪談』収録中にセットで休んでたら金縛りに！ 枕元に男の人が座ってて恐かった！
②小学生の時は剣道を習ってました。小っちゃい大会だったけど、準優勝した事もあるんですよ。
③パリに行って、思いっきりおしゃれしてみたいです。レノマのバッグとか、いっぱい買ってね。
④実は高所恐怖症なんです。家の自分の部屋が２階なんですけど、それでも下を見ると恐いくらい。

DISK



●CDシングル「青春のEVERGREEN」は、CBSソニーより発売中！ オリコン初登場32位だパチパチ！ この歌は、フジテレビのアニメ『名門！ 第三野球部』のエンディングで、な～んと真美子ちゃん自身が歌っているところが見られるのだ。こりゃ、一見の価値はあるぞ。本当に!! もちろん、曲もイイ。

PROFILE

本名も田山真美子。昭和49年3月29日生まれの15歳。身長156cm体重43kg、B80W56H82でくつサイズ23.5cm。岩手県出身。特技はソフトボールがかなりできる。趣味は音楽鑑賞。血液型はO。好きな色は白に赤に黒だ。目標にしてる女優サンは昔からずーっと秋吉久美子。近作はTV『夏色怪談』、『バカヤロー！』と『イコちゃん2』は必見だ!!


①ドラマ収録中、金縛り
②剣道で準優勝
③パリで夢を
④高所恐怖症
画・石原豪人

タツノコアクション

宇宙の騎士テッカマン



S50年7～12月放映。21世紀初頭、公害によって汚染された地球を狙う悪党星団と、特殊な鎧でテッカマンとなる青年・南城二の死闘を描く。

マッハGOGOGO



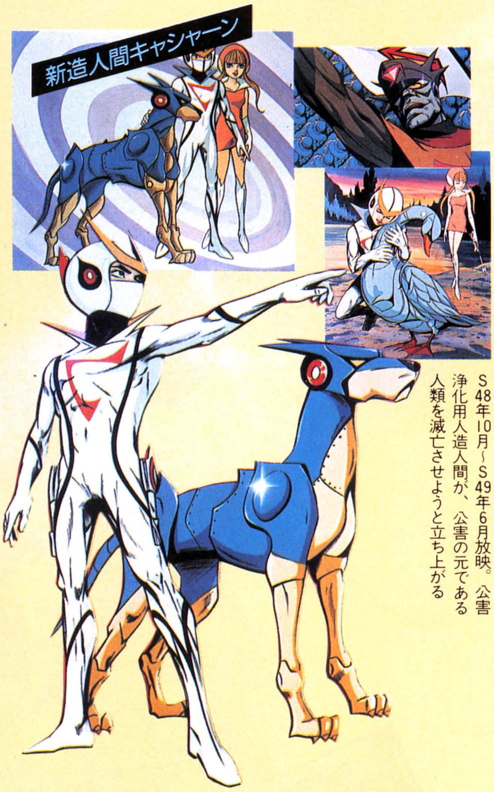
S41年10月～S42年10月放映。父の作ったスーパーカー、マッハ号に乗り、三船剛はレースに挑戦していく

ゴールドライタン



S56年3月～S57年3月放映。メカ次元の反逆者・イバルダ大王が地球を狙う。黄金戦士は地球の少年ヒロとともに、大王と戦う。

新造人間キャシャーン



S48年10月～S49年6月放映。公害浄化用人造人間が、公害の元である人類を滅亡させようと立ち上がる

TVアニメの中でも異彩を放つ、タツノコプロの作品群が、続々ビデオ化されている。その名作傑作を、一挙に大紹介だ!!

タツノコプロといえば、今もリメイク版が放映されている『みなしごハッチ』で一時、"母と子のタツノコプロ" なんて呼ばれていた。しかし、その一方では、まったく新しい感覚（当時としては）のアクションアニメを次々と発表し、ファンの支持を受けていたのだ。

だから、最近、ポリドールレコードから次々とその名作群がビデオ化されているのは、ファンには嬉しいことだ。とくにノーカットというのが有難い。15年近く昔の作品は、同じ30分ワクでもＣＦの関係で最近のものより本編が長く、再放送では一部カットされることが多いのだ。

ただ、タツノコアクションといってもその性格は、当然、時代とともに変化している。ここでは『ガッチャマン』『キャシャーン』『ポリマー』『テッカマン』『ゴワッパー５ゴーダム』（ビデオ未発売）といった、中期の作品を中心に、その魅力を探ってみよう。

『ガッチャマン』は２年間放映されたが、前半と後半でずいぶん雰囲気が異なる作品だ。まったく子供向けの前半に対して、後半は各キャラの苦悩などを織りまぜて、ドラマ性の高いものになっている。とくにＧ－２号コンドルのジョーは宿敵ギャラクターの血をひいているという陰がウケて当時、女性に人気があった。

また、『ガッチャマン』は映像的にも当時としては画期的であった。劇画風かつオリジナリティーにあふれたキャラクターデザイン、精緻を極める美術、美しい特殊効果、などなど。また、あの大河原邦男氏によるキャラクターの鉄獣メカのデザイン



●『科学忍者隊ガッチャマン①～⑦』各8446円（税込）総監督／鳥海永行



●『新造人間キャシャーン①、②』各7725円（税込）総監督／笹川ひろし



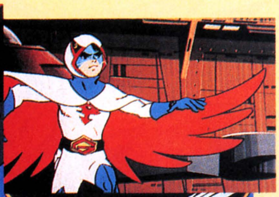
●『破裏拳ポリマー①』7725円（税込）総監督／鳥海永行



●『宇宙の騎士テッカマン①』7725円（税込）総監督／笹川ひろし、鳥海永行

大復活!!

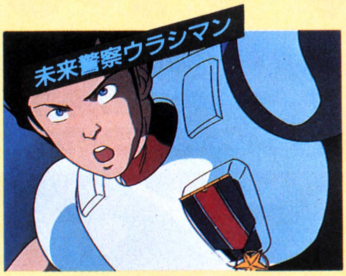





S47年10月〜S49年9月放映。5人の少年忍者と地球征服をめざすギャラクターとの死闘



S50年10月〜S58年7月放映。時間や空間を越えて悪事を働く泥棒3人組と、正義の少年少女の戦い——というパターンのくり返しを、秀逸なギャグで見せた。全7シリーズ





S58年2月〜S59年2月放映。2050年の未来へ行き、刑事となるハメになった少年・リュウのお話





S49年10月〜S50年3月放映。特殊重合体の鎧を着けた少年・武士がポリマーに転身。悪を討つ!!



も毎回よく考える、と感心するほどのできであった。

『キャシャーン』は映像的には『ガッチャマン』とほぼ同レベルのできであったが、そのドラマ性には凄絶なものがあった。主人公・東鉄也は人類絶滅を狙うアンドロ軍団に対抗するため人間の体を捨て、機械の体を持つ新造人間となる。最初、鉄也は体は機械でも心が人間なら、それは人間だと信じていた。しかし、周囲にロボットだと指差されるうちに、次第に人間に対して客観的になっていき、ついには「俺はどうせロボットだ」と開き直るようになる。『キャシャーン』でみものなのは、その鉄也の心の動きといえるだろう。ただし、それは全話を通してのことなので、ぜひ、全35話を発売してほしいところだ。

『ポリマー』は暗いドラマなど無縁の明るいアクションもの。シャーロック・ホームズ2代目を自称するヘボ探偵、車錠を中心としたドタバタが楽しい。また、当時流行っていた功夫アクションを採り入れた空手アクションにも迫力があった。

次の『テッカマン』は一転して暗い作品。公害で汚染された地球を捨てて、他の天体への移住を計画する人類のドラマで、テッカマンになる主人公はいても、描写の力点はいつも“人類”に置かれていた。映像的にはテッカマンの宇宙空間での戦闘シーンが出色。無重力&真空という条件を生かし、『ヤマト』とはまた違ったアクションが描きだされていた。

5作目の『ゴーダム』はとある団地に住む5人のワルガキが、ふとしたことから巨大ロボ・ゴーダムに乗りこんで、地上制覇を企む地底魔人と戦うというもの。戦いにまきこまれていく民間人の描写が秀逸な作品だった。

アニメブームよりもかなり前に放映されたシリーズが多く、決して正当に評価されているとはいえないタツノコアニメ。ビデオというメディアの登場が、このかくれた名作群に光を当ててくれそうだ。(牧澤忠洋)



●『タイムボカンシリーズ①〜⑤』各8446円(税込) 総監督／笹川ひろし

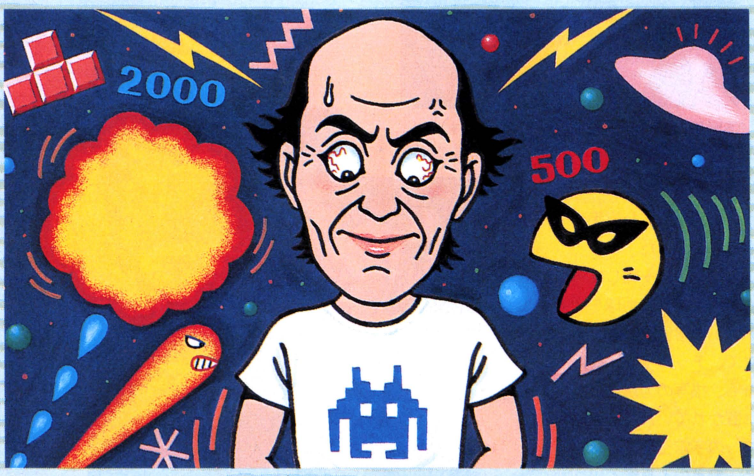


●『未来警察ウラシマン①』7725(税込) チーフディレクター／真下耕一

左に紹介したシリーズの他にも、最近、F1ブームで再び脚光を浴びている『マッハGOGOGO①』(7,725円・税込)や、なかむらたかしの出世作となった『ゴールドライタン』(7,725円・税込)などが発売あるいは発売予定されている。また、『ガッチャマン』他のシリーズも続刊の予定があるというから楽しみだ。なお、『ガッチャマン』は予告編集の発売も計画中とか。なお、発売はすべて、ポリドールレコードから。



実は監督は、凄いゲームマニアだった！　しかし、98やファミコンを持ってるわけじゃない。アーケードゲームの帝王だったのだ！　一歩間違えば高橋名人というその戦歴を見よ。



イラスト／塩見正一

ゲームの魂、百まで……

私がテレビゲームの王者だったことは、周囲のスタッフも認めている。

「監督にかなう人はいませんよ」

と助監督だったハッちゃんも降参したほどだ（ハッちゃんは、今『大霊界』で活躍している天使だ）。

もっとも、スタッフの讃嘆には、軽蔑の意味合いが相当にこめられている。

町のゲームセンターに入り浸ったもので、とにかくゲームがしたくてたまらず仕事はそっちのけ、海外ロケから成田へ着くや、その脚で八重洲のゲーム屋へ直行したこともある。除夜の鐘をゲームセンターで聞いたこともある。流石に元旦は行かなかったが、二日になると、初打ちとばかり、歌舞伎町へ出かけたこともある。

とにかくひと頃は、ゲームが生き甲斐だった。

ゲームに熱中しているとき、私は日記の代わりに点数の記録をつけていた。一日中ゲームセンターにいるのだから金もバカにならなかったが、家へ帰って記録を眺めるのもたのしみだった。不思議なことに、上達する瞬間は突然天啓のようにやってくる。徐々に点数が上るのではなく、飛躍的に叩き出せる回が訪れるのだ。

元祖インヴェーダーゲームは人並みだったが、ギャラクシアン、ムーンクレスタ、パックマン、スカラベ、クラッシュローラー、ペンゴの類は得意中の得意だった。もちろん一回のゲームで二、三十万点は当り前、五十万点以上叩き出したものだって、いくつもある。

五万点あたりでキャッキャッ騒いでるアメリカのヤング相手に、ハワイでパックマンをやり、軽く二十万点以上出したことも私の自慢のひとつだ。無償の行為、報酬をあてにせぬ爽やかさ、次の奴がコインを入れると無記名でその機械に最高得点だけしか残らぬ潔さ、それも電源を切られれば零に戻る無常感、……それを私は愛していた。しかしそのころ、ゲームは外で終るものではなかった。腕時計型のゴルフゲーム、忍者ハットリくんゲーム、アラレちゃんの“ウンチャバイチャ”ゲーム、名前を忘れちまったが火災のビルから落ちる人を担架で救急車へ運ぶゲームなどなど、プロ級の腕前（プロがいればの話だがね）だった。但し、パチンコゲームは駄目だった。実際のパチンコもうまくないからだろうか。賞品があると欲に目がくらみ易い性格だし、忍耐力が不足していたのかもしれない。他に駄目だったものに、麻雀ゲームや花札ゲームがある。実際の麻雀や花札は結構強かったのだが、何故だろう。おそらく、余りにも機械の側が上り易くなっているからじゃないか。頭に血がのぼることが多くて止めてしまった。

ファミコンの時代になって、これは我が世の春だ、とばかりに早速手に入れようとしたら、家族にかたく禁じられてしまった。私のゲーム好きを知って、さる関係者の人が一式プレゼントをしてくれる手筈だったが、女房が断ってしまったのだ。家出をしようかと思ったほどだが、まあ家族の手助けでゲーム中毒から立ち直ったと考えればいいのかもしれない。

しかし、ゲーム好きの血がちょっと眠っていただけだから、何時目をさますかもわからない。近頃、ゲームセンターの前を成る丈歩かないようにしているが、ボディソニックのＦ１ゲームなど横目で見ると、自分もプロストのような気分になってモナコを走りたくて仕方がない。辛うじて思い止まるのはガラスやミラーに、頭も禿げた中年男の姿がうつるからだ。己の姿にがまの油。

しかし、しかし、日本にゃ、おやじが大手を振って入れるゲームセンターがまるでないね。親父とゲームは無縁のもの、と考えられている構造が頭にくる。

三つ子の魂百までで、人間はゲームの楽しみから逃れる術もないのだ。いまは、オセロゲームぐらいしかやってないが、もっと年を取ったらゲームセンターの番人になってやる。

CORDINATE／MINORU KAWASKI LOGO ILLUST／YUTAKA KONDO

銀幕見聞録

「早く『バットマン』が見たいよ〜」という気持ちはわかる。
だが、C・イーストウッドの新作や日本ロケのハード・アクションも、超話題！
これを見逃すと、きっと後悔する！ という3本をセレクト!!

マイケル・ダグラスと高倉健が共演の話題作



◀「見て、見て、これが大阪だなんて思えないでしょ。まるでハイテクの未来都市みたい」♥



▶「NY刑事は大阪でも、すぐにドンパチしてしまうのだ」♠



◀「M・ダグラスと高倉健の男の友情もいいんだ、これが」♠

大阪を舞台にした、ハリウッド製アクション『ブラック・レイン』

♥「刑事役の高倉健も、犯人役の松田優作もヤクザのボスの若山富三郎も英語ペラペラなんだもの、ビックリ。大特訓したのかナ!?」

♠「監督が『ブレード・ランナー』のリドリー・スコット。とても大阪の街でロケしたとは思えない。街全体がダークでくすんだイメージで、まんま『ブレード…』の世界。ホント、映像って、マジックだね」

♥「大阪の人が見たら喜ぶだろうナ。こんなにカッコ良く撮れてるんだモン。観光客もふえたりしてね」

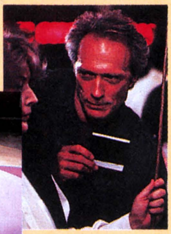
♠「なんといっても松田優作の存在感がスゴイ。背も高いからマイケル・ダグラスとわたり合ってもぜんぜん見劣りしないしネ。外人スタッフの間でも、評判だったらしい」

♥「ワッ、国際スター誕生かも。最近ぜんぜん映画に出ないと思っていたら、ちゃんと作品を選んでいたのネ、松田優作って」

♠「NYの刑事(マイケル・ダグラス)と大阪の刑事(高倉健)が協力し合うんだけど、それぞれの捜査方法へのカルチャーショックも、おもしろいね」

♥「このロケは、大阪が市をあげて全面協力したんですってね。日本のお役所も頭のカタイ人ばかりじゃないのネ、良かった！」

♠「これからもドンドンやってほしいね」



▼「ピンクのキャデラックのカーチェイスも見もの」♠



▲「とても59歳とは思えないクリント」♥

イーストウッドが賞金稼ぎをコミカルに『ピンク・キャデラック』

♥「最近は『バード』で監督をやったり、政治活動に力を入れていたクリント・イーストウッドが本職の俳優業にもどってくれてウレシイ。ノビノビ、楽しそうに演じているし」

♠「犯人を捕えるためにピエロに化けたり、カジノのギャンブラーの格好をしたりと、あの手この手の強引さ。徹底した2枚目半ぶりがいいね」

♥「ピンクのキャデラックって、アメリカの男のコの夢なんですってね」

♠「プレスリーの“Baby Let's Play House”の歌詞にもあるよ。“男の勲章は、ピンクのキャデラック”ってね」

♥「ルー・アン(バーナデッド・ピータース)を助けようと、撃った弾丸が相手に命中しなかったりするでしょう。いつも『ダーティ・ハリー』のように完全無敵のイーストウッドばかり見ているから、“エエッ!?”となるけど、かえって新鮮。しかめっ面ばかりじゃなく、コミカルな役も素敵ね」



◀「S・マーチンは、良きパパになろうと努力奮闘するのだけど…」♥



▶「T・ハルス(右)など豪華キャスト」♠

ロン・ハワード監督のホーム・コメディ『バックマン家の人々』

♥「『ウィロー』のハワード監督が、自分の体験をもとに作ったんですってね」

♠「スチーブ・マーチンの小学生の息子が、いじめられっ子で問題児だったり、『リトル・ショップ・オブ・ホラーズ』のリック・モラニスがとんでもない教育パパだったりね。なにしろ4歳の子にスペイン語教えちゃうんだから。『アマデウス』のトム・ハルスもダメ息子役で出てるし。にぎやかな顔ぶれだね」

♥「S・マーチンてアメリカでは、ものすごく人気のあるコメディアンなのに日本では今いちね。アクが強すぎるのかナ」

♠「子供のいじめや、進学問題が出てくるから、ヘェ〜、アメリカも日本と同じじゃないかと妙に安心したりして」

♥「ひとつ間違えると重くなっちゃいそうなテーマだけど、フンワリ、ほのぼの描いているので、けっこう私は楽しめたワ」

ブラック・レイン

NY刑事ニック(M・ダグラス)は殺人犯(松田優作)を護送し大阪に到着。だが、犯人が逃走。松本刑事(高倉健)と組み、捜査を始めるが。10月上旬より東宝洋画系で公開予定。

ピンク・キャデラック

プロの賞金稼ぎトム(C・イーストウッド)は依頼を受け失踪中の人妻を追跡。簡単な仕事のはずが、彼女もろとも組織に追われるはめに。10月中旬より松竹東急系で公開予定。

バックマン家の人々

それぞれ子供を持つバックマン家の4兄妹。彼等の子育ての悩み、喜びをユーモラスなタッチで。11月中旬より丸の内ピカデリーほかで公開予定。

空想科学電影館 最終回

カルト映画『バビロン』

きしかわおさむ

ソニーのVHSをとうとう買った。予想よりも高性能で満足。でも、やっぱりビデオはソニーのベータマックスの方がいいなっ

男女間の肉体的な快楽のみを追求し、刹那的に生きる人々と、ストイックなまでに自己の殻に閉じこもろうとする男。その両者の相反する力の均衡が崩れたとき、破滅への扉が開く……。『バビロン』という映画をひと言で説明すると、こういう言いかたにならざる得ない。ひどく観念的で、不思議な物語だ。

この映画は、いわゆるSF映画でもなければ、芸術映画でもない。もちろん娯楽作ともいえない変った作品だ。

ストーリーはかろうじてあるものの、それは単に画面を進行させていく以外の役目はないようだし、主人公であるコンピュータ技師にしても、格段魅力があるわけでもない。だが、画面の持つ異様な美しさはちょっと他に類を見ない。極彩色の悪夢のような妖しい美しさなのだ。

それは夢野久作の『ドグラマグラ』やケン・ラッセルの、『ゴシック』などと同様に、現実と悪夢が混り合い、どこまでが真実で、どこまでが虚構なのか判然としなくなり、観ている者の頭がクラクラしてくるような感覚に近い。それが、この映画の魅力なのだ。

映画の筋を追って、理解していくような人には絶対楽しめない映画であるともいえる。物語というよりは、MTVでかかるプロモーションフィルムの長時間バージョンというような印象だ。実際、レゲエ音楽の第1人者マキシ・プリーストが劇中で主題歌を唄う場面は、まさにそれだ。

なんでも、この映画の原作はギリシア3大悲劇詩人のひとり、エウリピテスの戯曲をモチーフにしているという。

関係ないかもしれないが、この映画を観ながら、ぼくは江戸川乱歩の『パノラマ島奇譚』などに出てくる、退廃的なシーンを想い出した。世紀末には、こういうデカダンな作品が多くなるのかもしれない。

とにかく、妖しい魅力のある映画といえよう。

☆　☆　☆

というわけで、ひとつの作品を毎月紹介していくこのコーナーは、ひとまず終了します。来月からは装いも新たに、変なページを始めますのでよろしく。



▲主人公のことを女の子達が取り囲んで見ている……そういう構図が多い



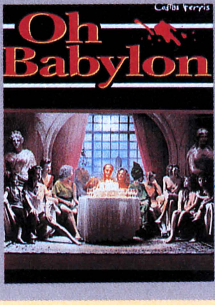
▲ラストで主人公は否定し続けていた快楽をむさぼろうとする。しかし、彼を待っていたのは……



◀後半のパーティの最中、突然オペラを唄いながら登場し、去っていく謎のキャラクター



◀女の子が多く登場するけど、質よりも数で勝負みたいな気がする



◀ギリシャ映画だが、セリフはすべて英語。日本では今年7月に公開された



●徳間ジャパン　95分　12772円（税込）S&R中　ドラマ性のあるイメージ映画だと思えば、まず間違いない

新作『ゴジラ』撮影スタート



12月16日公開をめざして、新作ゴジラ映画「ゴジラVSビオランテ」の撮影が、いよいよ開始された。'84年版『ゴジラ』の続編となるこの新作で、ゴジラは自らの細胞から造りだされたバイオモンスターと闘うことになる。原作は一般公募による入選作で、小林晋一郎（昔、『帰ってきたウルトラマン』のシナリオ公募で、「許されざる命」を投稿し、映像化されたこともある筋金入りの特撮ファンだ）の手によるものを、監督の大森一樹がアレンジしている。特技監督は川北紘一（ゴジラの特撮は初めて）、主演は三田村邦彦。

今回のゴジラの造型は、初代のイメージに近く、より恐竜的なアレンジが施されているのが特徴。続報が入りしだい、詳しく紹介する予定。

欄外情報　以前、この欄でも紹介した新作の『ウルトラQ』の製作発表が行われた。監督は金子修介で、'90年夏に松竹洋画系でロードショー公開される予定だ。全体は4話のオムニバスで、車椅子に乗った老学者と、彼の助手の女の子が全編を通じて登場する。ただし旧TV版の怪獣は版権の都合で登場せず、新たにデザインされたものを使用予定。



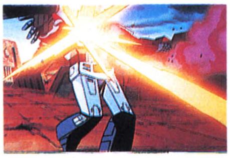
裏時空戦士
やまざき拓の

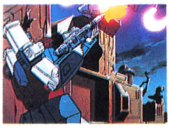
OVAシンドローム

変型ロボットアニメの名作と、OVAの期待作・緊急情報!!

トランスフォーマー ザ・ムービー&手天童子









●『トランスフォーマー ザ・ムービー』タカラ 12800円(税込) ※英語版と日本語版を同時発売!!

全世界で爆発的ヒットを続ける、日本のアニメがある。『超ロボット生命体トランスフォーマー』がそれだ。84年11月に全米でTV放映されて以来、85年7月には日本でも逆輸入される形で放映。玩具もすでに、全世界で2億8千万個を販売するという、驚異的記録を打ち立てている。

アニメもいくつかのシリーズを重ね、今年で5年目。その記念として製作されたのが、この日米合作の劇場版だ。これはTV版の初期2シリーズがベースにされているが、ロボットをさらに人間くさく映し出しているし、そしてまた、やられた戦士たちの残骸が痛々しい。戦闘もTV版では見られなかった過激さで、観ごたえはたっぷりである。

スタッフ・キャスト共に最高の顔ぶれで、あのオーソン・ウェルズも参加している!2年と40億円を投じた超大作にご期待。

——さてもう1本は、永井豪原作の『手天童子』。13年前に「少年マガジン」で連載された作品で、現代の東京と過去の平安京、そして未来の太陽系外宇宙で交錯して、「鬼」という古典的オカルト世界からSF世界にわたる、壮大なスケールの物語が展開される。全3巻、質の高い作品が期待できそうだ。



◀永井豪作品の中でも人気の高い作品だけに、発売日が楽しみだ



◀さる9月4日、東京・新橋にて永井豪を交えて製作発表会が行われた

今月のOVA・BEST10

順位	タイトル	発売元
1	アーシアン	TO
2	機動戦士ガンダム0080 VOL.5	バンダイ
3	ファイブスター物語	東宝
4	シティハンター 劇場版 ー愛と宿命のマグナムー	CIC・ビクター
5	新・キャプテン翼 第2巻	CSG
6	真 魔神英雄伝ワタル 魔神山編 上の巻	VAP
7	きまぐれオレンジ・ロード	集英社
8	風魔の小次郎 第5巻	CSG
9	風魔の小次郎 第6巻	CSG
10	朱鷺色怪魔 ② 妖華の罠編	ウオカーズカンパニー

8月1日～31日オリコン調査

『天と地と』を支える青い目の侍たち!!



◀使用される馬の数も、これまでの合戦シーンとはケタ違いだ。これは期待できる



▶時代劇になかったリアルさを求めて、撮影は続く。公開まであと8か月だ

5月号で紹介した時代劇超大作『天と地と』。戦国時代のシミュレーションゲームのファンの中には、今から公開を楽しみにしている人もいるだろう。とくに、かつてない規模で撮影される川中島の合戦シーンは、気になるところだ。

ご存知のように、このシーンはカナダのアルバータ州でロケーションされている。今までの合戦シーンでは見られなかった俯瞰撮影による映像を、作りだすためだ。エキストラは3300人。カナダで集めたのだから当然、みんな外人である。が、衣裳で顔はかくれるし、身長差もカメラワークを工夫すれば気にならないとか。このへんが、映画の楽しさである。

Newtype 攻略日誌㊱

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

先月号より連載再開!!『FSS』も快調のNewtype11月号の見どころは、なんといっても『パトレイバー』大特集!! 仁藤優子ちゃんの主題歌も決定し、あとは放映開始を待つばかり…と思いきや、ただ待ってなんかいらんないってワケだ♡ もちろん『シュラト』や新作OVA『里見八犬伝』などスクープもバッチリです。『妖刀伝』コミックもますますノリにノってます!!



NEWTYPE11月号(定価410円)菊池通隆ポスター、「シュラト」カセットケースつき好評発売中!

小川範子のおっこらせ日記

NORIKO OGAWA

夏のツアー報告 スペシャル版





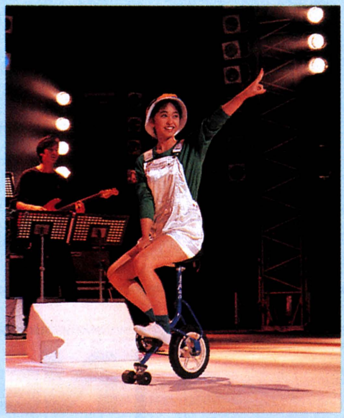


コンサートの次は、駅伝部員にトライ

すっかり秋らしくなりましたが、みなさんいかがお過ごしですか？

コンサートもおかげさまで無事終わりまして、今月のおっこらせ日記は、報告も含めて、スペシャルバージョンでお届けします。

東京公演が終わって１週間。いまはホッとひと息というところ。昨年のコンサートはファーストコンサートということで、シンプルに小川範子を見ていただこうという構成でした。今年は２度目だし、東京以外でのコンサートもあるので、少し欲を出してみました。その代表がオープニングのひとり芝居だったんですけれど、いかがだったでしょうか。私はもともとお芝居をしている人だし、お芝居から入れるっていうのは、すごくやりやすかったんですよね。ただ、やっぱりみなさんは歌が始まると思っているわけで、そこで急にお芝居が始まっちゃうと、ビックリしちゃうんじゃないかって、心配してたんですね。短かい時間だから、内容が伝わるかどうかも不安だったし。ぜひ感想をおきかせください。あとはクラリネットや人間カラオケですか。東京の夜の部では、リクエストが多いので、つい「サザエさん」「ＵＦＯ」「おっぱいの歌」「アンパンマン」と４曲も歌ってしまいました。反省点で、細かいこと言ったらキリないけど、すっごく楽しかった。終わっちゃってなんだか淋しい思いをしています。来年のコンサート（なんてもう来年のコト考えてるんですよ）では、もっといろんな所に行けるといいな。昨年も書きましたが、コンサートって本当にやみつきになりますね。そう、そう11月12日によみうりランドイーストで初の野外コンサートが決定しました。今回のツアーとはまたちがったものを考えてますので、ぜひ来てくださいね。心配なのは、私って雨女でしょ？　バスツアーなんかだと、雨が降ると別の盛り上がりがあって楽しいんだけど、今度だけは晴れてほしいな。



▲今回のツアーでいちばん練習したのが、ほとんど一輪車のこの三輪車。アンコールに登場のとき



▲「水浴プラネット」でのクラリネット演奏。夜の部ではみごとに成功で、場内から拍手かっさい

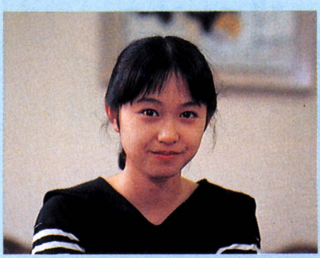
ご存じの方も多いと思いますが、新しいドラマが決定しました。『明日に向かって走れ』というタイトルで、なんと駅伝部の女のコのお話なんですよ。もくもくと走るスーパーマンのような（は大げさですが）霧子という女のコ。まさか私にスポ根のドラマがくるとは思ってなかったんですけどね。でも、シンクロとか水泳の選手だとごまかしようがないけど、走るだけならなんとかなるかなぁ。私は女のコの典型的なペンギン走りなので、フォームから徹底的にきたえられそうですが。ドラマが終わる頃には、ヤセてたりして。



▲全18曲、びっくりするようなテンションの高さで歌いあげた範ちゃん。おつかれさまでした

先日、怖い体験しちゃいました。長崎からイベントの帰りに飛行機に乗って、東京の上空まで来たんです。でも、東京はすごい雨が降っていて、下におりられなくて、30分くらい上空を旋回してたんですね。そしたら雷雲

撮影／江尻宏明



▲東京公演は学校の始業式の日に。しっかり登校してから、２回のステージ、次の日も学校。と相変わらずのパワフル範子ちゃんです



▲ドラマはコーチ役に松村雄基さん、先生役に森尾由美さん。範ちゃんが風のように走る華麗な姿にもうすぐ会える！



▲人間カラオケは車の中で練習したそうです

の中に入ってしまったりして、飛行機が100mぐらいヒューンヒュンと落ちるんですよ。もう怖くて、大騒ぎしちゃいました。でも、他のお客さんは平然としてて、私の声だけが飛行機内に響いているという……。怖かったー。

一時悩まされていた金しばりも、最近はめっきりなくなりました。ま、相変わらず寝言はすごいらしいですが。地方に行くと、いつも麻生さんと同じ部屋に寝るんだけど、私って大変みたい。「ギャー！」と悲鳴をあげたり、ゲラゲラ大笑いしたり。コンサートの前なんて「パラシュートで降りるなら楽器はどうしたらいいですか？」って言って、さすがの麻生さんもビックリしたそうです。私は全然覚えてないんですけど。いやー、寝ていても仕事のこと考えてるんですね。この麻生さんが大変ないびき魔で、先に寝ないと悲劇なんですよ。

移動のときに使ってる車にもしっかりおふとんが敷いてあります。でも、ＣＤプレイヤーもＴＶもビデオもあるので、車の中では忙しくてなかなか寝れないんですよ。ぬいぐるみも山のように積んであるので、スタッフのひんしゅくをかってるみたい。でも、今日もミッキーちゃんが新加入しました。



▲「夏色の天使」では会場中から白いハンカチが振られて、ミゴトな光景でした

好評につき今月もサイン入りだよ〜ん

読者通信

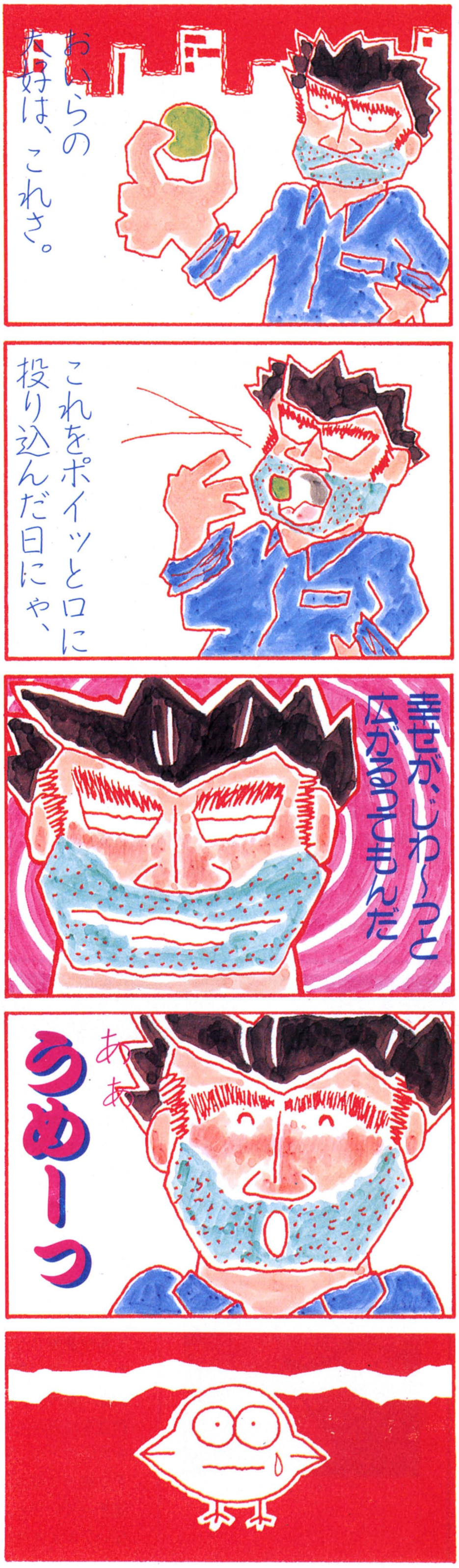


告知いきます。ドラマ『明日に向かって走れ』は10月16日（昨年のコンサートの日だね）スタート。『スワンの涙』の後番組です。11月12日にはよみうりランドイーストでコンサート。この日はきっと11月15日発売の新曲（タイトル未定）が聴けるはず。フランス映画『なまいきシャルロット』のビデオでは主人公の吹き替えにも挑戦します。12月にはミニアルバムもリリースされるし、コンサートが終わったとはいえ、大忙し。

今月もプレゼント用の生写真５枚にサインしてもらいました。コンサートのときの写真です。ほしいのならば、お手紙ください。コンサートの感想でも、範ちゃんへの質問でもなんでもＯＫ。そのうち質問大会やります。「るんるん範ちゃん」係まで。今月のラッキーくんは、阿部純也、吉原廣介、浜井大祐、松島実、菅原章雄、他15名のみなさんです。

ばろんちょ！ ⑤

等門じん



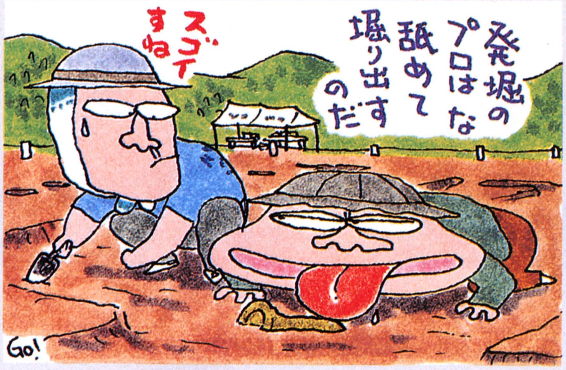
……そうかそうか、そうか……。

小田嶋隆の

新妖怪百物語

ヒラメ野郎の巻

**ある種の、陽に焼けたかたちを嫌う、
若人の心が、彼を妖怪にすることが、ある。
背中は黒く、腹は白い。そして、その心は……。**



ずっと昔、私は府中というところで、遺跡発掘のアルバイトをしていたことがある。

まだ十代の少年であった私は、遺跡発掘のような仕事には、でっかい男のロマンがあると思っていた。自分にはコツコツと遺跡を発掘するような仕事がふさわしいと考えていた。

さよう。私の考えは、甘かった。徹頭徹尾、スウィートだった。

でっかい男のロマン……なんという甘い考えだろう。ロマンとロマン（「くちマン」と読む。意味は、勝手に想像してくれ）のどこが違うというのだろう。そして、違わないのだとすれば、「でっかい男のロマン」というのは、こりゃ、気味が悪いだけの話ではないか。

ともかく、私の考えは甘かった。私の、甘い、ふわふわの、綿菓子のような脳味噌には、百万匹のアリンコがたかっていた。そして、じきに、私の脳味噌の甘い部分は、すっかりアリンコたちに食い尽くされ、残ったのはごくわずかの大脳と、肥大した小脳だけだった。

本題に戻ろう。

実際にやってみると、遺跡発掘は、刷毛のようなもので地面を少しずつ掘って行く、大変に陰気な、非人間的な作業であった。

しかも野外の日差しはあくまでも強かった。シャツを着て発掘をやっていると、「土方焼け」をしてしまうので、我々は通常、上半身裸で作業を進めていた。

ここに落とし穴があった。

なにしろ遺跡発掘の作業は下を向いていることが多い。地面はいつも人間の下にあるものだからだ。このため、遺跡発掘労働者は、背中だけ真っ黒、おなかは真っ白という、奇妙な日焼けのしかたをした。

「ヒラメ焼け」

である。背中は黒光りするほどに黒く、しかし、おなかは真っ白。この形式で日焼けをした人間は、裏と表とでは、まるで別の人間であるように見えた。

我々は、海底の砂の上のヒラメのように、いじけた気持ちになって行った。口は曲がり、目付きもどこかやぶにらみになった。

言うまでもないことだが、人生には、バランスというものが必要だ。皮膚の色だって、白なら白、黒なら黒と、きっぱりとどちらかに統一されていなければならない。でないと、人格に微妙な偏りが出るのである。

実際、1年以上遺跡発掘に従事しているベテランたちは、まるっきりの二重人格になっていた。面と向かって話している時には愛想が良くても、陰にまわれば陰険、職場では温厚でも家庭では残酷、上司の前では忠実でも部下の前では高圧的………しかも、心根はヒラメのようにねじ曲がり、頭の中身は薄っぺら、視線はヘロヘロ、背骨はクネクネという、実になんとも救いようのない人間、いや、それどころか、彼らは妖怪「ヒラメ野郎」になってしまっていたのである。

私も、一週間ほど仕事を続けるうちに、徐々にヒラメ化していった。家に帰ってもうつぶせに寝そべったまま上目使いでテレビを見て、じっと食事を待っていることしかできないような、そういう人間になった。

「やーばーいーぜーー（すでに、私のしゃべりかたは平べったくなっていた）」

と思って、私は即座に発掘の仕事をやめた。それでも、ヒラメ状態から立ち直るのは容易な事ではなかった。

それにしても、あの頃の発掘仲間たちはどうしているのだろう、と、そんなことを考えながら、先日池袋の地下道を歩いている時、私は、うつぶせに寝ている異様に背中の黒い、平べったい男をうっかり踏んづけていた。

すると、その男は、頭だけ起こして

「オーダージーマー、どーーしーーてー、やーめーたーんーだあーーー」

と言った。ああ………

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談
全日本オナペットTOP40選考委員会

液も飛び交うマブいヤツ、樹まり子登場!!

夏バテは　忘れたころに　やってくる —— 撃彦駄作4点也。フォーッフォッフォッ！　ヒマな夏休み、体力にまかせてせんずりをこきまくったヤングな諸君。10月の声を聞いてどこか身体が痛くはないか!?　吊端は右首筋から右上腕筋にかけてが妙に痛くて仕方がないぞよフォッフォッと、まずは近況報告じゃ。


▲松坂季実子『でっか〜いのめっけ』（ダイヤモンド）バカなタイトルで、これじゃ季実子が可哀想だと思う

さて今月のチャートである。

1位鮎川の強さはまさにブッちぎりと言うにふさわしい。レコード業界と同じく、AV界もミリオンセラー並のビッグなアイドルが登場しない今日この頃にあって、鮎川真理の存在は実に貴重である……と言った先から前言をひるがえすよーで悪いが、今月㊙の5位、樹まり子ははっきり言って超々大目玉!!　気が強そーでいてどこか男にだらしないフンイキを漂わせている目元、ギュッと強く握るとそれだけで愛液がしたたり落ちそうな胸。吊端などはこの胸を見ただけで最低でも11回はこけてしまうぞよ。12回目となると、ちと自信がないけどな、フォッフォッ。

7位㊙の松坂季実子は、「アサヒ芸能」とか「週刊宝石」なんかのおっさん週刊誌ではすでに大人気のFカップギャル。色白のムッチムチ肌はそそるけど、胸がデカすぎて体型がヘンだと感じるのは吊端のうがちすぎか。ま、人の好みはいろいろだわな。


◀樹まり子『猥わい娘』（シネマジック）♡

今月	先月	TOP10GAL
1	1	鮎川真理
2	3	中村由貴
3	6	原田知美
4	2	小野由美
5	㊙	樹まり子
6	9	結城つかさ
7	㊙	松坂季実子
8	5	牧本千幸
9	7	椎名このみ
10	8	直木亜弓

●ゲーム版『RW』制作実況レポート

よぴかぱ&ナイトーちゃんの愛の交換日記④

シナリオもシステムも毎日のように新アイデアが加わり、『ルーンワース』は、ただいま進行中！

よぴかぱ
世界設定&シナリオ担当。シナリオはもう仕上がったと思ってたのに……。また手を加えたの!?

8月×日
『RW』のシナリオ書き用との名目で、噂のダイナブックを購入。だが最初の志（こころざし）もむなしく、いまやローグ（※テキストベースのRPG）専用マシンだ。

8月×日
T&E主催のイベントに、スペシャルゲストでキャラ設定の灰下先生をお招きした。だが、司会のおねーさんのあまりに鋭い突っ込みに先生はタジタジ……。あーん、決してボクが仕組んだんじゃないよ、許して！

8月×日
『RW』デカキャラ・コンテストの最終審査を行う。だが、料亭という会場がまずかったのかしらん。いつのまにか食事と審査のどちらがメインがわからなくなってしまった。しかし、モンスターのイラストを見ながら、平気で食事できるボクらって、どっかヘン？

ナイトーちゃん
ゲームデザイン&総指揮。最近とみに、ひらめきのナイトーちゃんを発揮し、現場を泣かしている様子。



8月×日
シ、シナリオがすっかり変わっている。げげっ、街の構成まで変わっている！ ちくしょー、よぴかぱのバカヤロー！ おかげでまた徹夜か、トホホ。

8月×日
居眠りの最中、すばらしい天の声がわたしの脳裏をかすめた。街から街への移動のアクションシーンはプレイ上、わずらわしい。よーし、思いきって、横スクロールはなくそう！ かわりにモンスターをバシバシ増やそっと。しかし、オレを揺り起こしたのがよぴかぱだったのは何か関係あるのかな？

8月×日
今日、1枚の残暑見舞いが届いた。「近いうちにゲームを見せていただきにまいります。コンプ」 わたしにはこのハガキが脅迫状に思えてしかたがない。
（編）ははは、そのとおりだよん）

ルーンワース倶楽部



▲岐阜県／ネオ・パ



▼福岡県／ぱあど



▲山口県／早瀬慶



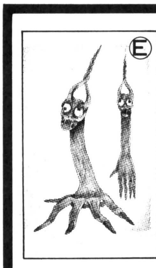
▶東京都／速瀬翔



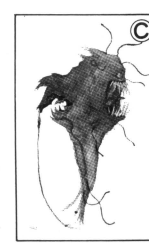
◀富山県／中根和子

どうやらコミックではコロンコがすっかり人気者になってるみたいだね。だんだんお便りが増えてきて、とってもうれしい！

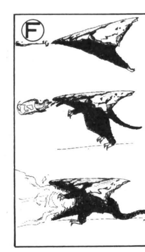
〈おたよりのあて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷TKビル
コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで













CG賞

T&Eオリジナルグッズ1点


▲栃木県安蘇郡／飯田達夫

じつはCGでの応募はキミひとりだったのだ。デカキャラにはかわいすぎるかな？

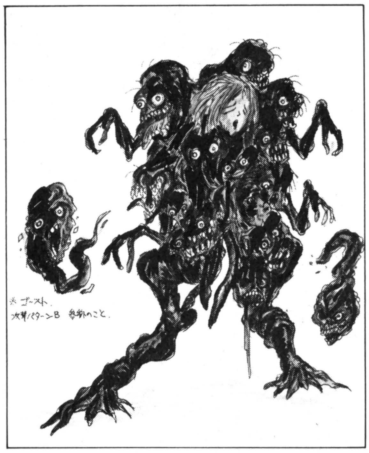
ゲーム版 ルーンワース デカキャラ入選作 発表

たくさんの応募ありがとう。大賞作品はP.79にカラーで掲載されてます！

実際のゲームに自分がデザインしたデカキャラが使われる！　このビッグチャンスを読者が見のがすはずはなかった。寄せられた作品の数、数百。その中から大賞の栄誉に輝いた奥田くんの作品は79ページに掲載！　彼には『RW（ルーンワース）』のソフトとT＆Eオリジナルグッズ一式が贈られる。惜しくも落とされた作品の中にも、T＆Eのスタッフを感心させたものがいっぱいで、おもわず賞を増やしたくらい。カラーでお見せできないのが、残念無念！　なお、入選者全員にコンプのテレカをプレゼント。

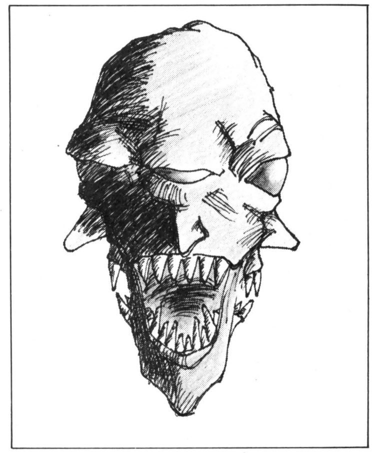
優秀賞

『ルーンワース』ソフトおよびT＆Eオリジナルグッズ1点



▲静岡県磐田郡／楠健吾

やっつけた敵を次々と自分の中に吸収して成長していくという、とってもスプラッタなモンスター。とくによぴかぱさんがお気に入りだった作品です



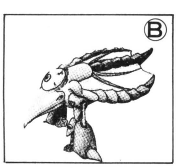
▲広島県広島市／中島基文

最後まで大賞を争った作品。シンプルなんだけど、回転しながら迫られたら、目からビーム光線の攻撃をしたら……と想像をかきたてられましたね

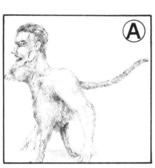
佳　作

T＆Eソフトオリジナルテレカ

Ⓐ千葉県野田市／江村憲一Ⓑ長野県伊那市／吉沢俊彦Ⓒ東京都渋谷区／田島直Ⓓ鹿児島県指宿市／廣田孝広Ⓔ奈良県生駒市／藤本紀子Ⓕ神奈川県横浜市／田村要Ⓖ宮崎県都城市／中村好輝Ⓗ愛知県江南市／杉本晋哉



Ⓑ



Ⓐ

審査員各氏のサイン色紙およびT＆Eオリジナルグッズ1点

ナイト一賞



▲福島県いわき市／松永洋樹

かわいくってユーモラスで、そのくせ、足元からの根っこ攻撃がけっこう怖そう！

よぴかぱ賞



▲香川県大川郡／兒島通

イラスト全体がかもしだす不思議な雰囲気に、よぴかぱ氏ぞっこん

迎夏生賞

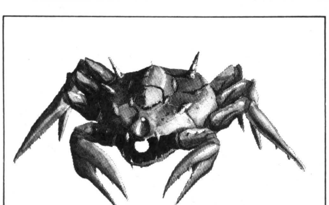


▲愛知県豊橋市／高本幸二

コミックで大人気のよぴかぱをモンスターにしてくれてありがとう

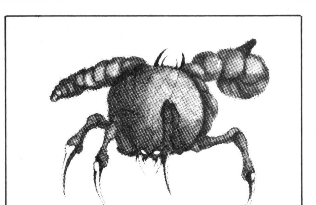
イラスト賞

T＆Eオリジナルグッズ1点



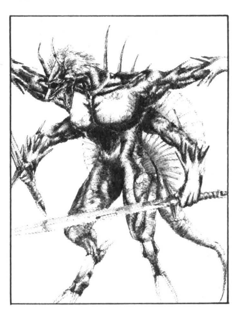
▲新潟県三条市／宮島英亮

「水彩画を描き込んでる人ね」デザイナーの三浦さんがベタホメしていた作品



▲神奈川県茅ケ崎市／加藤貴章

この大きさじゃわからないだろうけど、じつに細やかなペンのタッチがすばらしい



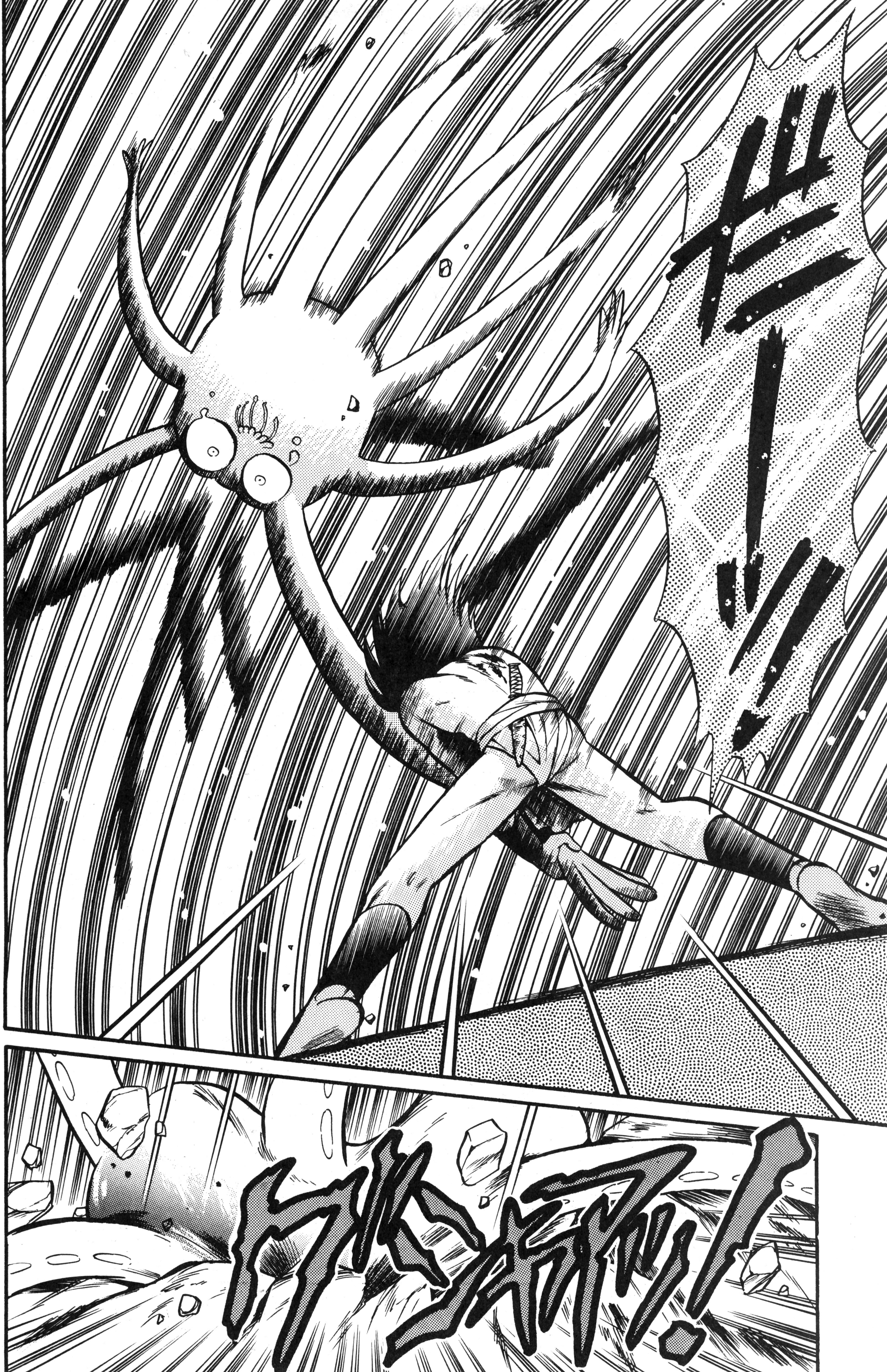
▶愛知県安城市／加藤敏幸

あちらこちらにはでに金粉・銀粉を使ってくれた、とっても力の入った作品

第1の島が開放された!?



12月号につづく！


ザーッ!!
ドバシャアッ!

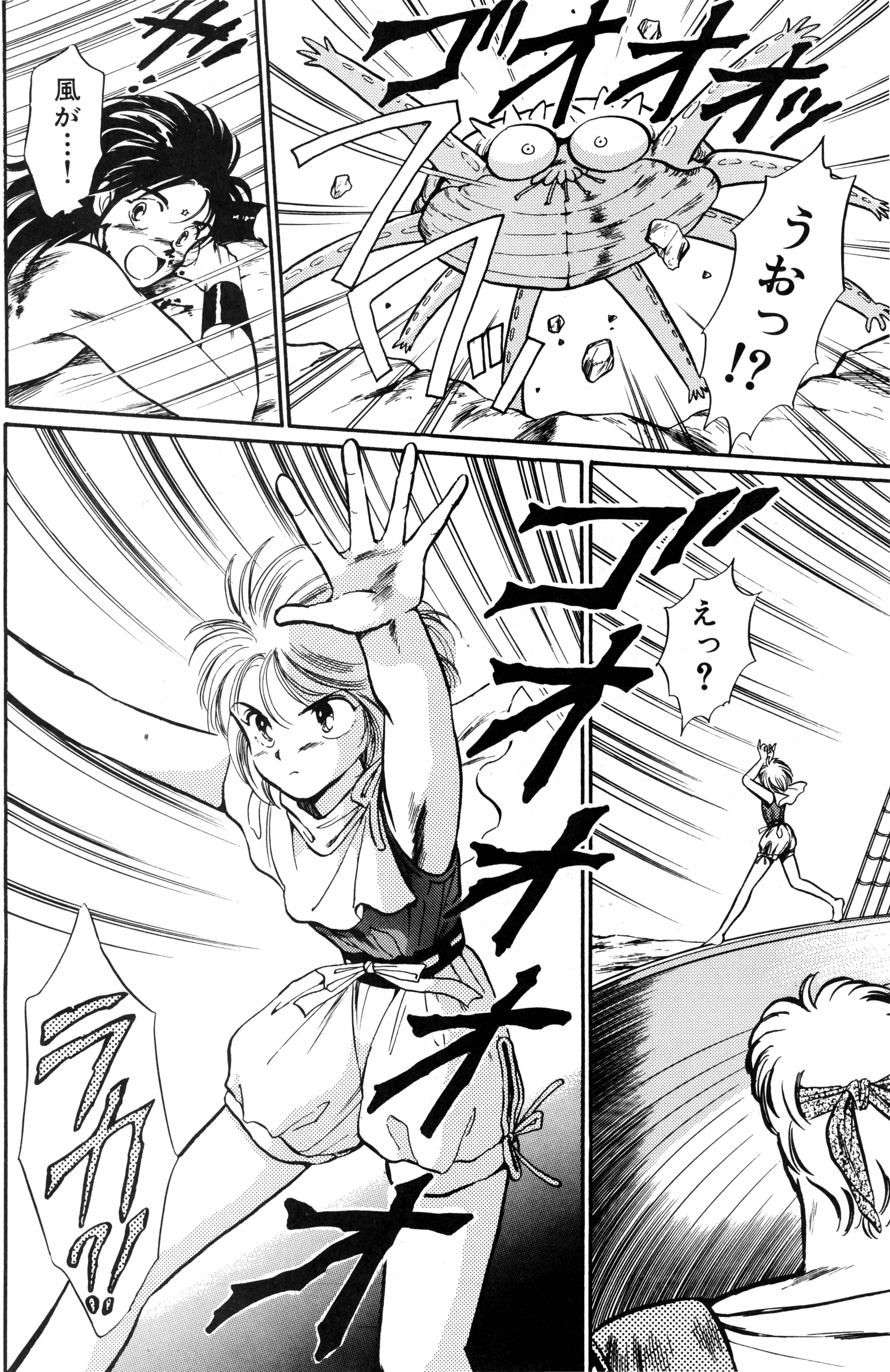

わーーっ
プヨプヨ！
うまそーー!!
ギョッ!!
わかった
俺の負けだ！
見てのとおり
俺は
甲らナシじゃ
とても闘えない
食べないで
くれーーーっ!!
むんずっ
きゃーっ
やめて
ーーっ!!!
うおりゃっ!!
むわっ


お…俺の甲らがっっ!!


ドガーンッ!!
ひえええっ!!
腹の甲らに
筋目が…!
ダッ!
目をねらえば
こんな
甲ら——っ!!


んーーっ
けっこう
しぶといじゃない
んじゃっ
これで
どーだっ!!
ゴオ
どへーーっ!!
ぽっ


みたか!
風よもっと吹けーっ
風を起こす力はダテじゃないよーっ!!
へーっ あいつって
風とお友達だったのかー
なんのこれしきっ!


ゴオオオッ
うおっ!?
ザッ
風が…!
ゴオオオオオ
えっ?


ウ…
パラ
いら
いら
この船には
魔法使える人
いないわけーっ？
よおしっ！
俺としたことが
巣の近くで
闘ってしまう
なんて…
ふーーっ


!!
その石から離れろ!!
離れろというんだ!!
え?


俺達は7人しかいないのに
ヤツの足は8本もあるのだ！
それに怪物は手かげんしている…
そーれ そーれ
チャバルを殺す気なんかないようだ
どうして!?
このヤロー！
…てーーっ!!
人の腕を食うなんて人間のやることじゃないぞーっ!!


あーーっ
俺の剣があーーっ!!
船長あぶない!
バカめ!
かんらかんら
このドミンゴの甲らを突き通せると思うてか!
くそ〜〜〜…
ビリビリ
腕が…!
お兄さん!もう見てらんない!やられちゃうよ!
今のうちにプリオーラをなおすのよーっ!
トンテンカン
ドタバタ
あ…ああ
甲らを突くのはムリだし…
ヤツの足を俺達で押さえ込む…という作戦もあるんだが
しかし…


星よ
力を貸してくれ!
飛遊(ひゆう)の術!
おっ すげー
あいつ波動士(はどうし)か
もらったあ!!


バチーン！
どーだ
近よれまい！
ブンブン
ブンブン
ブンブン
ゴン
でっ
わっ
とっ！
ブンブンブン
うろうろ
うろうろ
ブンブン
はっ！
くそーっ!!
ねらうなら
上しかない！
もしまた
身体が動かなく
なったら…？
いや！
一撃で
しとめりゃ
いいんだ！
そうだ
飛ぶんだ！
よし！


そいつを使え
勝ったら行きたいところを決めておけよ
ありがとう
…まだちょっと食いたりないけど
ひいひいじいさんの分まで相手になってやるぜ!!


俺は仲間を
死なせるわけには
いかないんだよ!
だが
あいつも
死なせん!
ライヴ…
ん
船長!
連れて
きました!
待てったら!
わ!
ちゃんと
行くから
離せよォ!
ハラが減ってちゃ
勝てるもんも
勝てないだろ!
怪物の相手は
俺なんだ!
あわてたって
しょうがないぜ!
あら
わかってる
じゃないか
おお!
王子だ
そう!
おまえだ!
タッ
パクパク
パクパク


船長…
こいつ…
ああ
こいつの目にはチャバルしか映っていない!!
チャバルを連れてこい!
プリオーラの外に出しちまえ!
ライヴ
あの子を見殺しにするつもり!?
プリオーラが壊されてみろ!
みんな海に沈んでお陀仏だ!


プリオーラに
さわるなあっ!!
えーい!
あっち
いけーっ!!
ザク!
王子ィ
どこ
だあーっ!!
わっ!!


王子ィ出てこーい!!
ゆさ
ゆさゆさ
わ——っ!!!
船長ーっプリオーラが壊れてしまいます——っ!
あんなヤツ拾わなきゃよかったーっ!!
騒ぐな!
剣をとれ!!


ばん!
おおーっ
たっぷりあるじゃん♡
うろうろ
うろうろ
ドッカーン!
うおっっ!!
もう我慢できなあーいっ!!
ぬっ
なにしてるんだチャバルは!
あっ


ぐうううううう
ライヴ
そうだつた!
ガク!
昨日の晩から
何も
食べてない!
ちょっと
待ってろ!
ピュー
えっ
百年も
待たせたのに
まだ
待たせる
つもりか!
くらん
なんて
思いやりの
ないヤツ
なんだ…!



ウェイカバーン？
この百年おまえだけを待っていた！
おまえだって百年前の屈辱(くつじょく)を忘れてはいまい！
どすこーい!
アルカバイの王子さあ来い!!
なんだかよくわかんないけどようするにおまえに勝たなきゃこの島で勝手は許さんってことか
やってやろうじゃないか！


闘うに決まってるだ!!
ギャー!!
なんで初対面のおまえと闘わなきゃならないんだよ
イテーッ
俺なんにもしてないだろ!
〝この島を奪いにくるアルカバイの王子を追い払え〟
それがウェイカバーン様の命令だ!


アルカバイの王子よ…
元気そうだなあ もっとたびたび来てくれたらいいのに…
離せよ! おまえなんか知らない!
なでなで
人ちがいだよ 俺はチャバルっていうんだ!
チャバル?
そんな名前だったかな?
どのみちアルカバイの王子にはちがいない
さあやろう 早くやろう!
すとん
な…なにを?


怪物なんてメじゃないわ！　台風少女ラカ大活躍!!
Rune Worth
1989 © T&E SOFT
ルーンワース
星の勇者
迎　夏生
第4話　チャバル　v.s.ドミンゴ
世界設定／T&E SOFT®

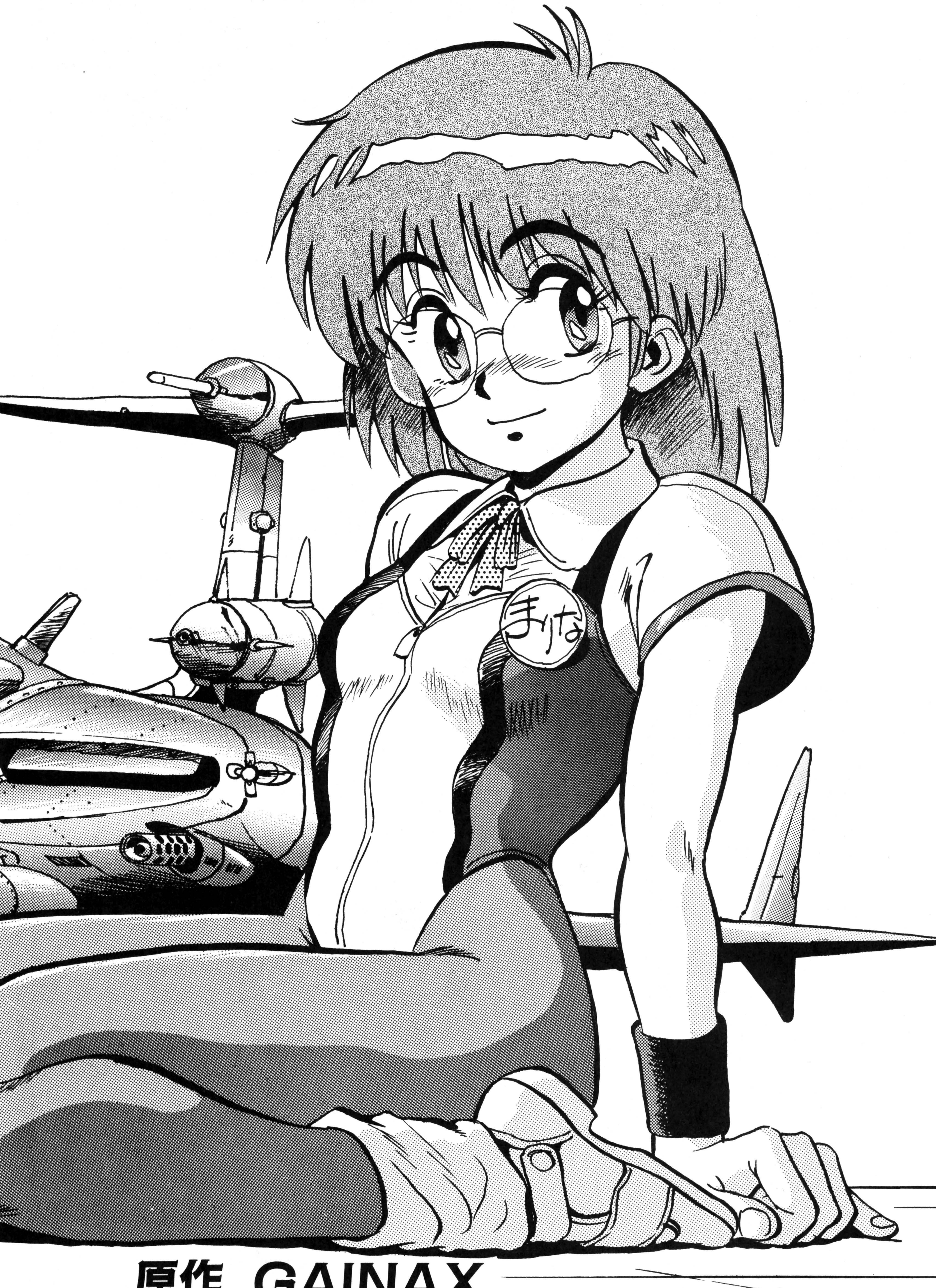

天下を取る!!
強力2大新連載!!
ファン待望のオリジナル甲冑スペースオペラ!!
銀河戦国群雄伝
ライ
真鍋譲治
荒俣宏原作の熱帯伝奇小説をコミック化!!
地球暗黒記ナナ・ヌウ
萩原玲二
大人気!ソーサリアン2本立
呪われたクイーンマリー号
渡辺麻実
+吉富昭仁
氷の洞窟
河本ひろし
サイレントメビウス〈麻宮騎亜〉宇宙英雄物語〈伊東岳彦〉めたもる伊介〈中津賢也〉エルデガイン〈円英智〉などなど、熱血・興奮・爆笑のラインナップ!!
月刊コミックコンプ
11月号
毎月26日発売
絶賛発売中
角川書店

NeXT GENERATION

西暦2566年！
大宇宙は新たな時代の幕開けの時を迎えようとしていた。
　かつて人類が滅亡の危機に瀕した、あの宇宙怪獣との死闘から既に518年。
時は巡り、再び物語は語り始められる。
NeXT GENERATIONの時代。
宇宙の覇者は銀河連邦か？ それともシリウス同盟なのか？
そしてその戦いの渦に巻き込まれていく少女たちの運命やいかに！
驚異の続編"トップをねらえ！ NeXT GENERATION"

次号より待望の連載開始！





原作　GAINAX
作画　そうま竜也

ついに登場!!

これで最後だ!! イースで××(ナヨメナヨメ)のコーナーっ!!

平成二年新春、コミックコンプで「イース」が復活!!
冗談ではないからなっ!!

☆ここだけの話・同人誌のほしい人は表に赤字で「羽衣の同人誌 ぽっちぃ♡」と書いて編集部までハガキで送るよーに。年賀状といっしょに通販のしかたも送るからね♡



☆岐阜市・ネオ・パくん

レア様はイースIIで、導きの女神様になって出るよ♡



☆兵庫県・高島大くん

みんなこのバカわらいのレア、好きですねー多かったよコレ



足場と一るさん♡ 北村一至さん♡他一名♡

もんのすごいプレゼントって何くれるんでしょーか?
サモンはいらないよ。いっぱいあるからっ!!



☆大阪府・井路端めぐみさん

8月6日サイン会の後、ベロへいったらサインもらえたのに…



☆徳島市・新井沙保さん

続イース地上編ではレア様カミーユしてるって言ったらおこる?



☆千葉県・はーぴー娘さん

単行本にはカラーページがつくそうです♡ うれしい?♡



☆鹿児島市・百草ほのりさん

とうとうジェバ様はネコのまんまでしたねでも↓



☆茨城県・かおすくん

なんのっ、レア様にはダルくんがいるではないかっ!!



☆大阪府・MOGEくん

やっぱりSDイース、作るべきではないでしょーかねエ?



☆岡山県・北村一至さん

「グランゾート」ってラビくん差別してない? 大地ばっかりで…



☆東京都・拓末秋さん

本当のジェバ様もちゃんといるから安心してね♡



「続イースで××」のコーナーはありえませんのでコミックコンプに決してハガキを送らんよーに。
〒102 千代田区九段南4～17～16市ヶ谷KTビル「コミックコンプ」続イースで××係、などというのは存在しないぞっ!!

イースの御愛読、ありがとね♡
構想もあらたに続編を「コミックコンプ」で連載するからね♡



New"Ys"~ Coming Soon



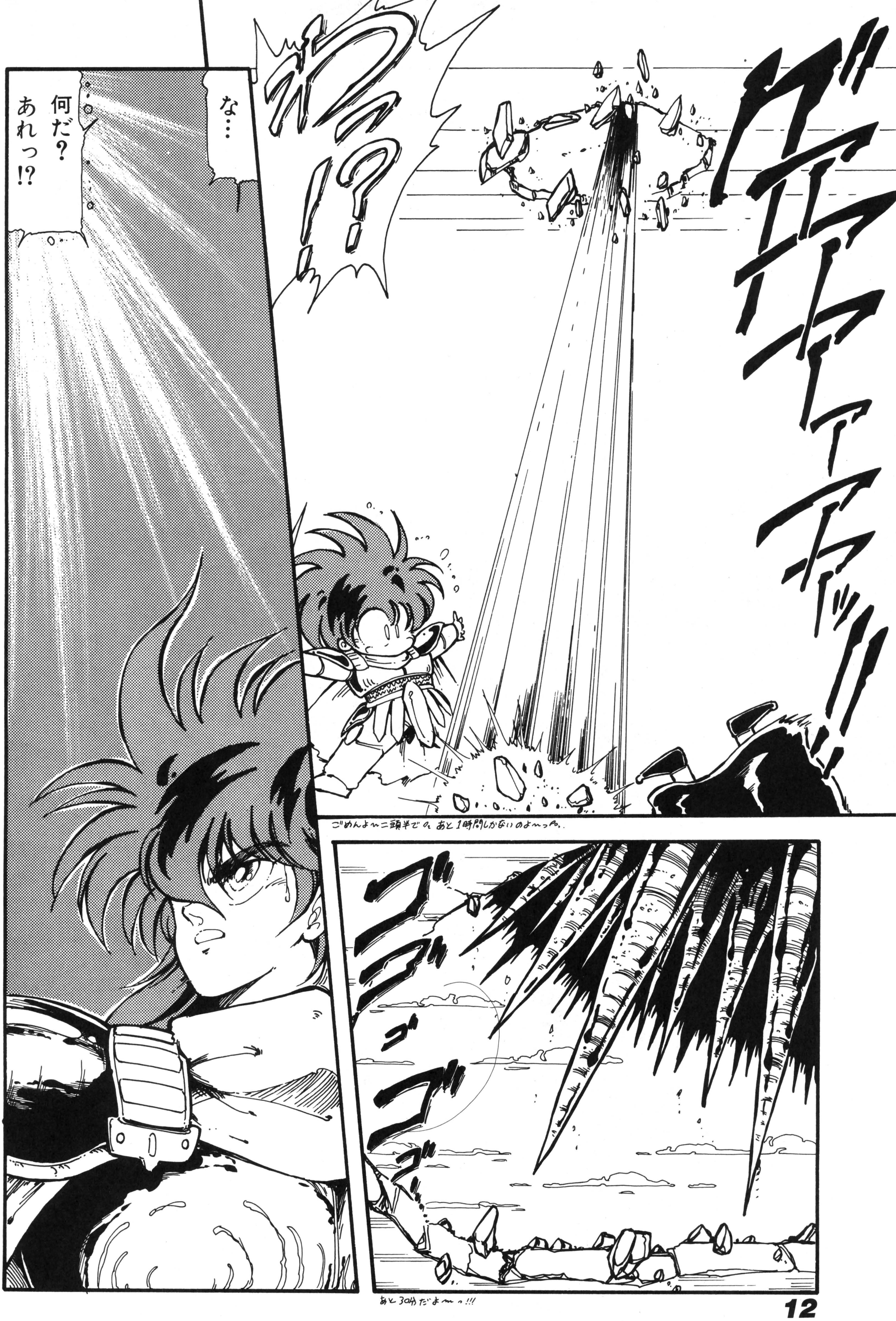
イースはまた別の次元へと消えていったわ…
ワーちゃんはまだビックリしてる
でも…
フィーナちゃん！
ひさしぶりだなー！ ゴーバン!!
これっ！フィーニャ様は女神にゃ!!
ガブッ!!
ジェバネコを知らんのか!!
いててっ！お前誰やねん!!
でも…二年後の今日！また姿を現わすわっ！
その時は魔王がこの地上に再び降り立つ時!!
その時まで…アドル……！


スゥゥッ……
消える……
イースが……
消えてゆく……
あいや～
キラ
キラ～lll
まっ♡
ギョッ！
キンドラやっつけたぞー！
お!?
ゴゴゴ……


フィーナ…帰ってくるからね…
きっと…


アドル――
本当の魔王は
イースにいるわ…
今のイースは
一時的に姿を
現わしただけ…
二年後の今日
再び現われるわ…
アドル！
あなたなら
出来るわ…
あたし…
信じてる…！
おおっ♡ダルくんかわいい♡
その時までに魔王を
誰かが倒さなければ
いけない…


あれが
イースよ…
レアッ!!
レア…
きみ…
スイー
光ってる!!
ごめんね
ダルくん…
よっ!
本まで
性格が
ヒネてる!


ヴァアアアアアァッ!!
わっ!?
な…
何だ?
あれっ!?
ごめんよ〜二頭半での。あと1時間しかないのよ〜っ。
ゴゴゴゴゴ…
あと30分だよ〜っ!!!

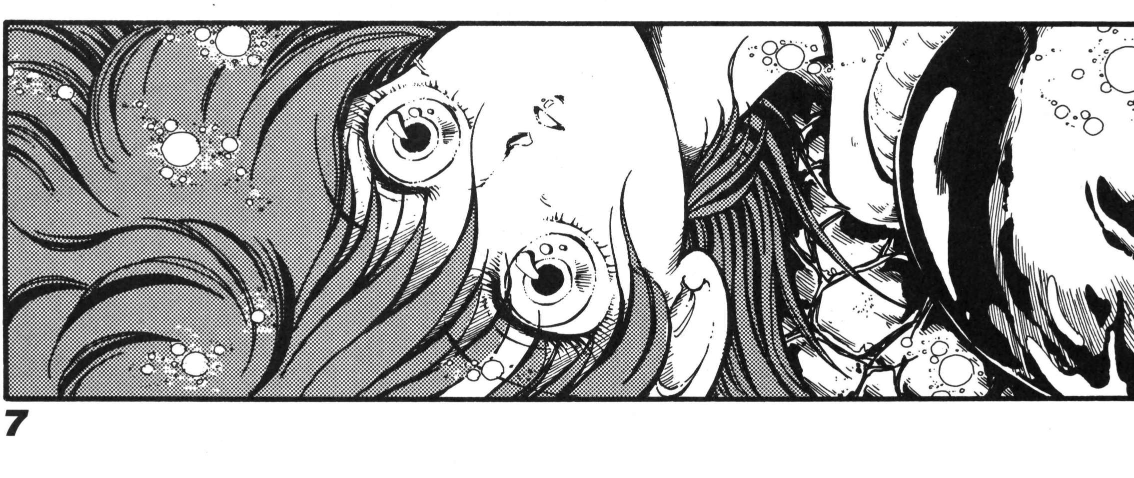



☆まあっ!アドルったらなんて下品なのっ。。。
☆まっするうっ!☆


フィ…
フィーナ
ちゃわあぁん
〜〜〜っ…
あ…
あたしは
女神
フィーナ…
イースに残った
魔王から地上を
守るため…
おおっ♡記憶がもどったっ!!!


ダ…ダームの塔がっ!!
輝やいてゆく……!!
べ


な……
何よ？
これっ!?




死んだ?
いや!
女神の魂は不滅だ
肉体が滅んでも新しく復活する
だから生かさず殺さず……
そして魂はこの黒水晶に封印した!
さすがあっ!!
え?


!?
し…
しまったあっ!!
ぐえっ!
か…
かおがゆがむ!
ぬーかこのヤロ!!


ちいっ!!


ゴゴゴゴゴゴー…
あ…あれが
イースか…？
で…でかいぜ…
まるで生き物
みたいだ…


あれ？
リリアー！
お薬の時間だよ！
お母さん！空の色が変だよ!!
いつもは七色なのに！
今日は青いのっ!!
こりゃ大変だよ…このイースで青空が見えるなんて…
お前が生まれて以来のことだよ…
何かが起こる前兆だね…きっと…！
ル？

☆でたっ!!!♡


Ys
すべてが終わり、すべてが始まる!!
最終話
剣と魔法の国へ
イース
SHOW HAGOROMO
羽衣 翔
Directed by CANDY HOUSE
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。


■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA
定価 8,800円
私が夢中にしてあげる
シリーズ第三弾 新登場
天使たちの午後III
JASTSOUND Plus
PC8801SR以降対応 定価8,800円
CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。
CRISIS
アドベンチャーシミュレーションゲーム クライシス
安全
業務拡張につき
スタッフ募集
プログラマ
グラフィックデザイナー
JAST
大好評絶賛発売中
天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円
天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円
Valzell
価格には消費税は含まれておりません。
国各地へ
信販売
方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817
※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397711539 雑誌13977—11